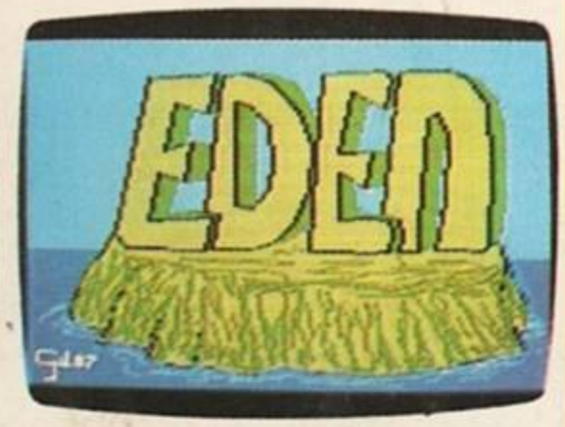
NEW SPECIAL PLAYGAMES

20 GIOCHI

MENSILE - N. 1

CBM 64



SPECTRUM 48K

FAST LOADING "BITURBO"

TRA MARE E ALIENI

Questo numero della rivista è interamente dedicato all'avventura. Sia che essa si svolga tra onde e vento, sia che abbia le galassie come sfondo. Infatti i primi due giochi che presentiamo sono a sfondo nautico. Sailing è una bellissima emulazione dell'America's Cup mentre Tai Pan è la storia della colonizzazione della Cina. Dragon's Lair 2 e Cyborg ci portano invece nel mondo del futuro, fatto di alieni cattivi, di robot intraprendenti e di mistero sulla sorte che attenderà la Terra nei prossimi secoli. Leggere questa rivista può essere una delle tante maniere per immaginare cosa avverrà tra 2 o 3 secoli...

IMPORTANTE!!!

CERCHIAMO UN COLLABORATORE PRATICO DEI SISTEMI MSX

Inviare curriculum a: New Special Playgames - Società SIPE s.r.l.
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato

Telefonate al 02/8361077
cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

Edizione SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano - Direttore Resp. Elvio Fantini
Reg. in corso presso il Trib. di Milano - Sped. in Abb. Post. Gruppo III/70%
Distrib.: MEPE - Viale Famagosta, 75 - Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

SULLA CASSETTA

CBM 64 LATO A

SPECTRUM LATO B

4	Going to fly	Norman
5	Fantom	Free Craft
6	Kix	Twigh-light
7	Eden	African Jungle
8	Sphero Seeker	White Knight
9	Vanga Man	Catapult
10	Avoid and Catch	Collapse
11	Touch down	Aquarium
12	Apprentice	Spheroid
13	Defeat	007-Top Secret

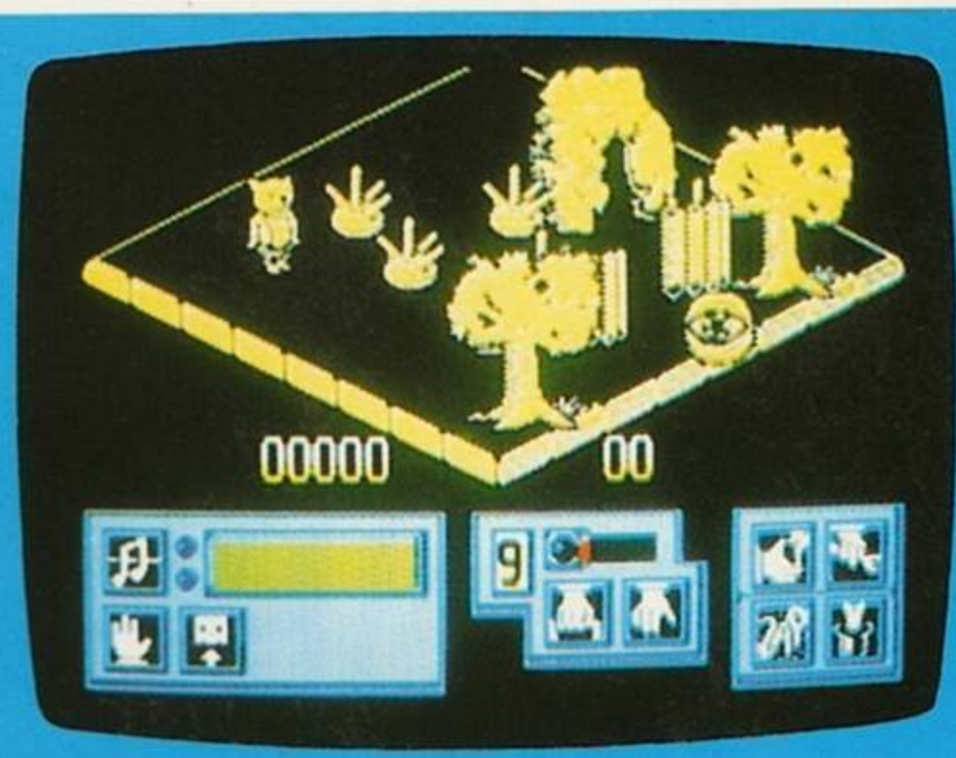
IN QUESTO NUMERO

14	Sailing: il vento e il mare protagonisti
17	Cyborg: Chi era mai Superman
22	Dragon's Lair II: nella tana del drago
24	Tai-Pan: su una giunca il padrone è lui...

GOING TO FLY

Un pazzo criminale ha improntato una immensa fabbrica computerizzata nella quale produce dei giochi malefici per insegnare ai bambini che la cattiveria e la perfidia sono le uniche cose necessarie nel mondo. Già una volta il nostro eroe ha perso la partita con questo pazzo diabolico individuo che aveva escogitato un altro perfido piano. Ma questa volta Mollet ha deciso che deve vincere la seconda sfida e ha pensato di trovare il sistema per far terminare la fabbricazione dei giocattoli.
Viaggiando attraverso un labirinto di tubi sotterranei dovrai raccogliere dischi, nastri, listati di programmi e rom da utilizzare nel modo corretto per bloccare il computer centrale. Stai però attento perché ovunque sono nascoste insidie e pericoli.

NORMAN



Le leggenda di Norman inizia il bel giorno in cui gli venne ordinato di liberare il suo paese dai gatti malefici che toccati da un Demone cattivo infestavano terre e caverne. Il viaggio di Norman è pieno di insidie in quanto i gatti si nascondono dietro ogni angolo e ogni tanto qualche meteorite o qualche freccia attraversa lo schermo uccidendo Norman o fortunatamente anche i gatti. I lupi e i coccodrilli non sono poi meno pericolosi dei gatti. Occhio al quadrante che vi indica come muovervi, che cosa prendere e cosa lasciare oltre che i punti totalizzati.

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 2

F1	musica sì/no
F5	pausa
Q	fine gioco
H	pausa
Z	sinistra
;	alto
X	destra
/	basso

SPECTRUM

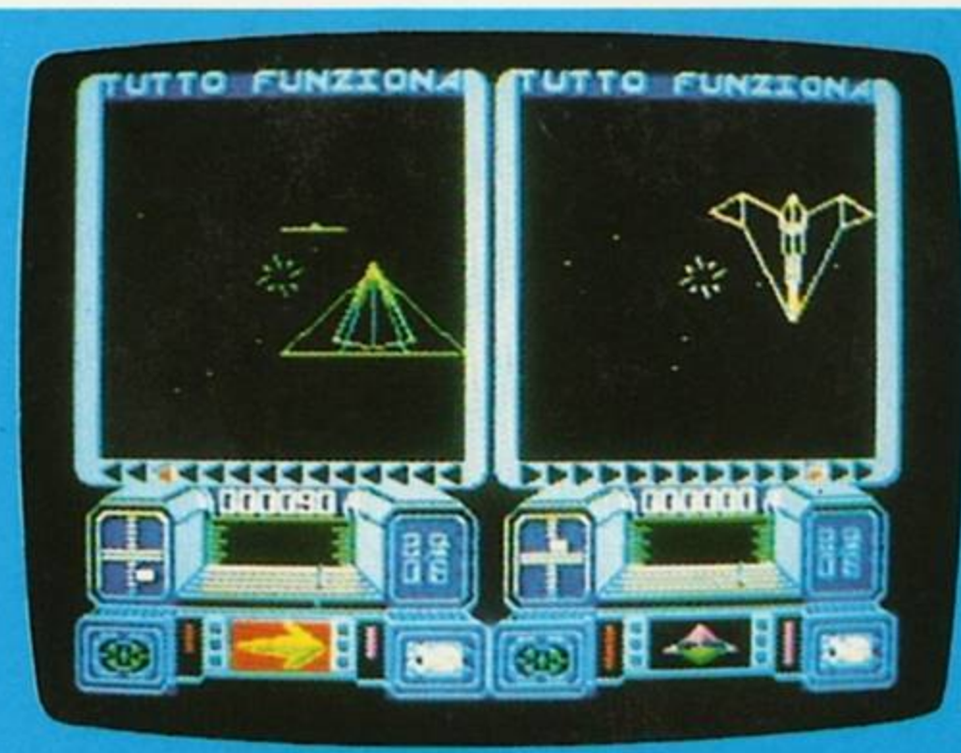
JOYSTICK KEMPSTON = SINCLAIR = AGF

tasti ridefinibili

FANTOM

Sotto un certo punto di vista si può dire che era stata proprio una fortuna che nel momento dell'inatteso attacco xenoxiano ti trovassi in volo per collaudare il nuovo potentissimo e superarmato Fantom V43. Infatti dopo avere distrutto a terra le forze aeree della difesa gli alieni hanno sferrato il loro proditorio attacco su Megalopoli. Resoti conto della situazione ti stai dunque precipitando verso la città per una strenua difesa. Zigzando abilmente tra i grattacieli della gigantesca città dovrai evitare ed abbattere i caccia nemici scontrandoti di tanto in tanto con i mezzi ammiragli avversari con cui dovrai ingaggiare una lotta all'ultimo missile. Tutto è basato sulla tua capacità di resistenza, poiché impegnando gli alieni potrai permettere la riorganizzazione delle tue forze di difesa.

FREE CRAFT



Nel ventiduesimo secolo l'universo rischia la catastrofe finale. Una breccia nell'iperspazio permette a un'orda di alieni di invadere la nostra galassia. L'astronave di fuoco si mette alla caccia nello spazio per scoprire i pezzi del generatore nucleare indispensabile per la difesa della Terra. I pezzi sono 9 ma il giocatore può portarne solo 2 alla volta, salvo lasciarli quando viene attaccato dal nemico. Nel modo di gioco Uno lo schermo di sinistra mostra l'astronave nemica controllata dal computer. Nel modo Due si vede a sinistra l'astronave del secondo giocatore più un'altra indipendente. In caso di due giocatori l'astronave nemica è controllata dal computer. Gli schermi piccoli mostrano l'arma usata, i punti deboli dell'avversario, il countdown, il numero degli oggetti trasportati, la bussola galattica.

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 2

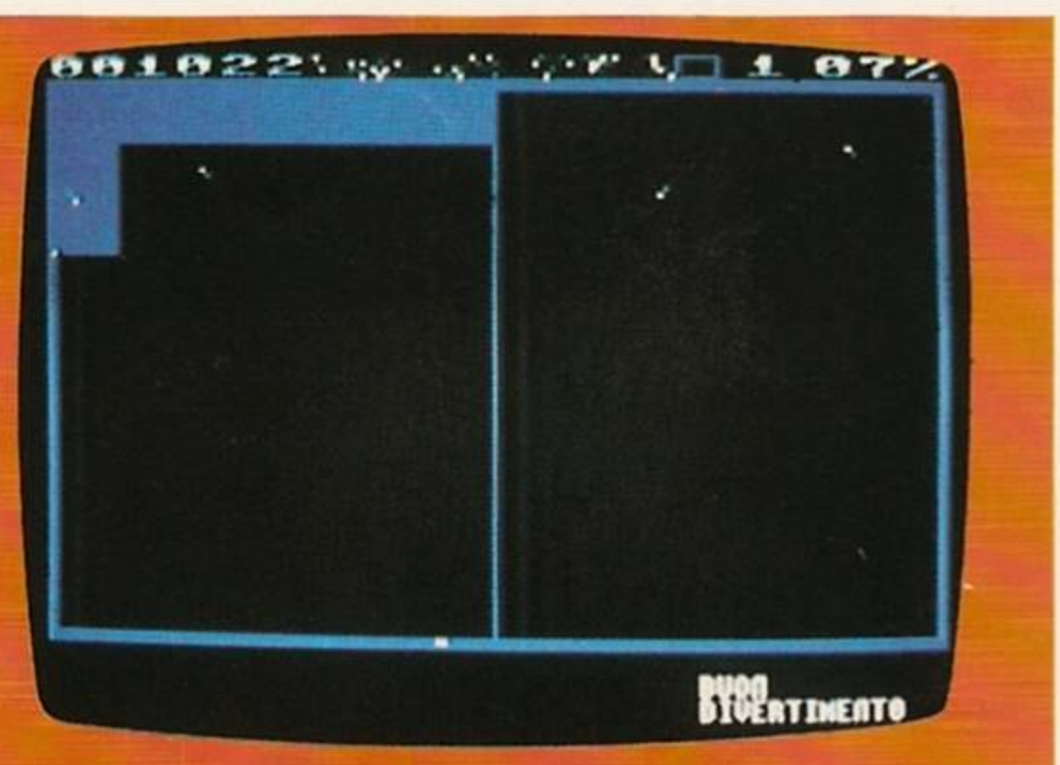
FUOCO inizio gioco

SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON = AGF = SINCLAIR

tasti ridefinibili

KIX



Lo scopo di Kix è quello di colorare il 75% dello schermo creando delle sezioni di blocchi, mentre al tempo stesso deve evitare le sfere elettrificate. Infatti il contatto con qualsiasi delle sfere che sono sempre in costante movimento avrà come risultato la perdita della vita. Nel primo livello ci sono tre sfere per ogni schermo e due sullo sfondo, mentre per ogni livello successivo completato viene aggiunta una nuova sfera. La direzione della sfera può essere invertita premendo al momento opportuno il bottone del fuoco, ma questa facilitazione può essere usata una sola volta nel primo livello, mentre viene aggiunta una volta in più per ogni livello superato. Inoltre è disponibile un bonus per ogni 1% oltre il 75% di schermo colorato. Potrete completare fino al 99% dello schermo e il divertimento consiste nell'usare abilità e prontezza di riflessi per riuscire a fare sempre meglio.
Buon lavoro

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

TWYGH-LIGHT

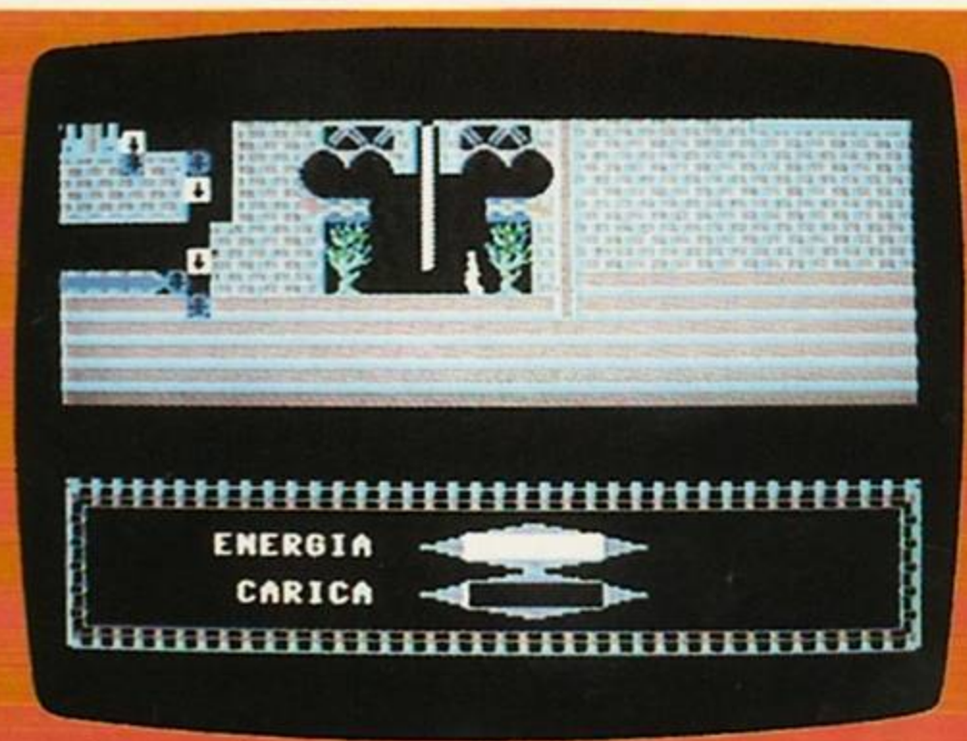
Una missione di terrore attende gli ardimentosi che oseranno infilarsi in questa Casa del diavolo dove terribili fantasmi e zombie si aggirano spaventando a morte chi entra in casa. Il vostro compito è cercare un amico perso nelle tante stanze della casa del diavolo utilizzando gli ascensori (messi in moto da speciali interruttori) e cercando di non far andare a zero la vostra forza di Macho che viene indicata nel Terrormetro. Si può giocare in uno o due.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

P	mappa
Z/B	sinistra uno/due giocatori
X/N	destra
A/M	basso
Q/K	alto
C/L	fuoco

EDEN



Come diceva la leggenda per il fortunato esploratore che avesse trovato la mitica Eden nessuna difficoltà avrebbe ostacolato il suo ingresso in quella favolosa terra ricolma di tesori. Ed ora che finalmente ti trovi a destinazione ti rendi conto di quanto fosse vera questa affermazione. Ma con estremo sgomento ora che ti stai apprestando a lasciare questa terra leggendaria dopo averne raccolto i molteplici tesori ti accorgi che le numerose trappole poste sul cammino furono concepite non per impedire l'ingresso, ma per rendere impossibile l'uscita. Ma poiché non vuoi assolutamente rimanere prigioniero in questo paradiso artificiale e privarti delle belle cose che potrai permetterti nel tuo mondo con i tesori raccolti, decidi di rischiare e, seppur con estrema apprensione, ti incammini coraggiosamente verso quella che potrebbe esserre la tua ultima impresa.

AFRICAN JUNGLE

Una lunga incredibile missione africana alla ricerca dell'esploratore scomparso da un decennio. Per sopravvivere nella giungla bisogna procacciarsi da mangiare e da bere ma soprattutto evitare cannibali, alligatori, serpenti, scorpioni, piranha, piante carnivore. Già che ci siete raccogliete i 5 diamanti sparsi per ogni schermo. Sette le vite, 7 i livelli e 63 gli schermi.

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco
F3	tabellone
F5	musica on/off

SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON

O	sinistra
P	destra
Q	alto
A	basso
SPACE	fuoco
1/4	oggetti utilizzati e azioni

SPHEROSEEKER

Il perfido Terry ha catturato quattro amici sferici. Armato con un fucile a bolle dovrai entrare nel territorio del tuo nemico e superare le 16 zone di difesa, per trovare, alla fine di ogni gruppo di 4 zone, un tuo amico. In ogni zona oltre a barriere elettrificate, troverai anche nemici quali forni a microonde, bomboloni e roulette, molto pericolosi se lampeggiano. Ma non disperate per ogni amico ritrovato riceverete in cambio un'arma o un bonus, come quando recuperate un disco sulla vostra strada. L'armamento completo è rappresentato da icone sulla destra dello schermo e consiste in turbospinta, laser, missili, spray di proiettili, scudi elettrificati, spray laser, bombe molecolari, superfreni, unità di raffreddamento laser, laser a parabola. Ricorda che se sparate con il vostro fucile a lungo si surriscalda e si blocca e dovrete farlo raffreddare. Inoltre ogni volta che morite perdete un pezzo dell'armamento.

WHITE KNIGHT

Una lunga estenuante battaglia medioevale contro un magico dragone che ha la pessima abitudine di apparire quando uno meno se l'aspetta. Il cavaliere bianco non ha paura ma nemmeno troppe occasioni di essere superiore a questo gigantesco animale-mostro. Ma forse un sistema c'è....

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 2

S	missile
M	bomba molecolare
O	su
Z	sinistra
X	destra
K	giù
P	fuoco

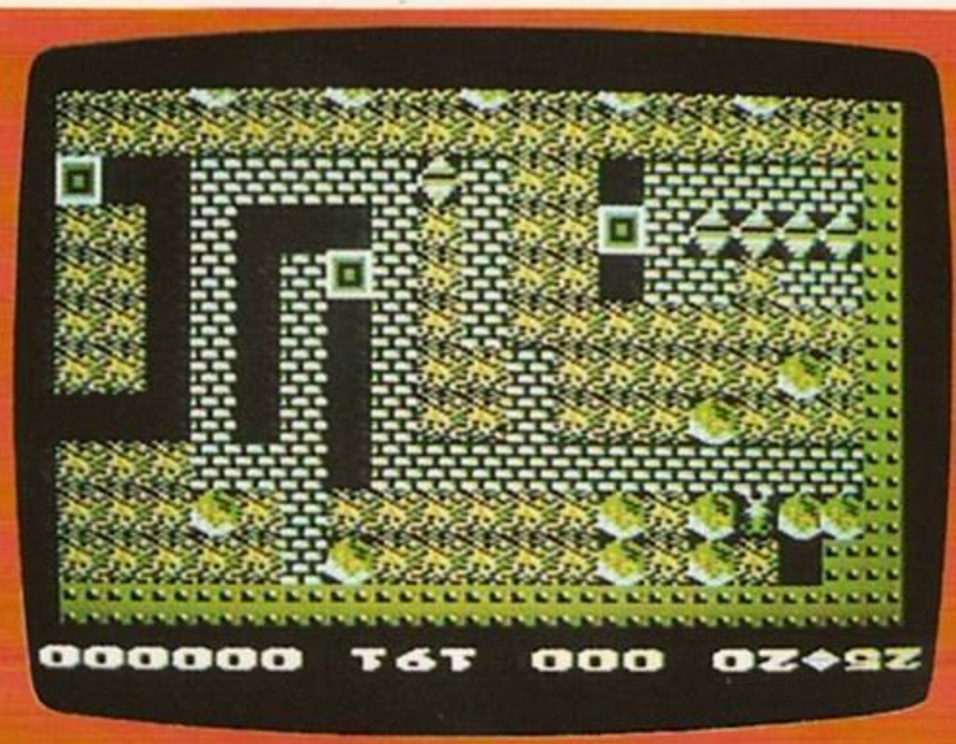
SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON = PROTEK = SINCLAIR

A	alto/salto
Z	basso
N	sinistra
M	destra
SPACE	fuoco

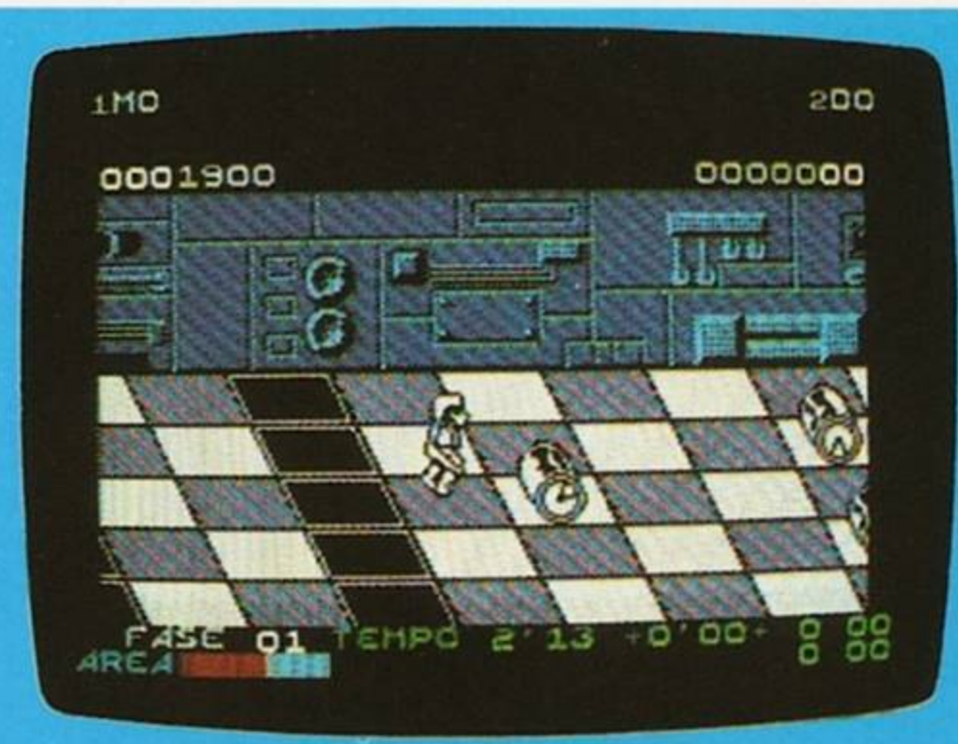
tasti ridefinibili

VANGAMAN



Il noto esploratore di antichi monumenti e tombe egizie si trova ora alle prese con una delle più avvincenti scoperte degli ultimi secoli. Dopo essersi introdotto nei sotterranei della mitica piramide di Clatzcotal è ben deciso a recuperare i favolosi tesori celati dagli antichi aztechi, quasi in attesa di essere riscoperti, da più di 10.000 anni. Ma ben presto l'amico Vanga si rende conto di quanto sia difficile e pericolosa la sua impresa, poiché gli antichi e astuti costruttori disseminarono il complesso sotterraneo di una miriade di trappole mortali, seppure dall'apparenza innocua. Così l'intrepido esploratore dovrà badarre ad ogni passo che scaverà calcolando la tattica migliore, badilata dopo badilata, per risolvere a proprio favore le situazioni apparentemente irrisolvibili, in cui si verrà a trovare.

CATAPULT



Una rapidissima corsa sullo skateboard verso la gloria ma anche per la vita. Infatti il nostro eroe saltella sul suo skate cercando di evitare i topi dal morso che rallenta la corsa. Il segreto è saltare sulle lattine di Coca (quelle verdi sono l'ideale per aumentare la velocità). I 24 livelli di questo gioco diventano meno impegnativi se l'eroe riesce a prendere gli skate con le molle. Per fare punti (evitando ovviamente gli ostacoli) bisogna anche dare dei calci alle lattine blu.

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 1

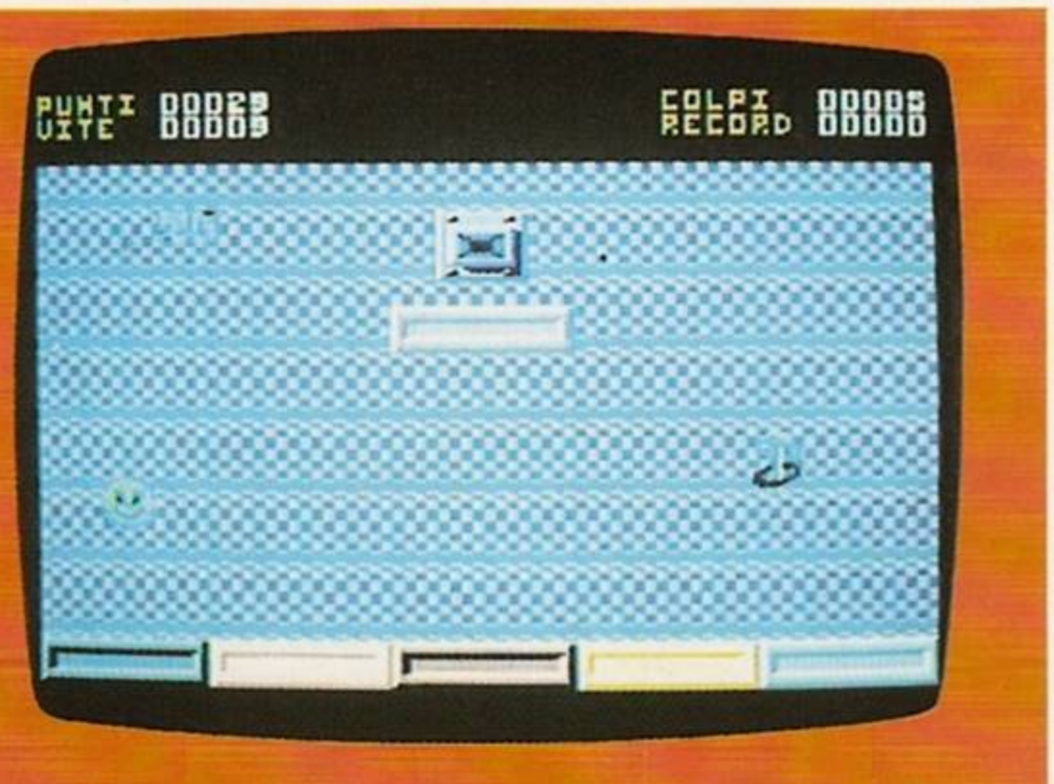
RUN/STOP	fine gioco
FUOCO/SPAZIO	inizio gioco

SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON

tasti ridefinibili

AVOID AND CATCH



Usa Billy la palla per cambiare il colore dei blocchi alla base dello schermo in quello indicato in alto. L'indicatore è un mattone situato sotto l'imbuto e che all'inizio di ogni strato è illuminato da una freccia lampeggiante per 5 secondi. Quando tutti i blocchi sono dello stesso colore un nuovo strato viene messo sopra all'ultimo. Questo accade fin quando non ci sono 4 strati sullo schermo. Dopodichè lo schermo viene cancellato e ricreato un nuovo sfondo. Ci sono in totale 8 differenti schermi. Mentre Billy sta eseguendo il suo compito di cambiare i colori è inseguito da un cacciatore che assume una varietà di forme tra cui anelli, pezzi di catene, scatole. Si muovono sempre diagonalmente rimbalzando, ma è possibile colpirli con il fucile semprechè abbiate i proiettili. Ricordate che ci sono anche oggetti bonus.

COLLAPSE

Un robot molto speciale è il protagonista di questo gioco. È l'ultima speranza per la nostra galassia attaccata dagli alieni. I pezzi che lo compongono sono sparsi nell'universo e voi dovete assemblarli permettendo al robot di affrontare i nemici. Man mano che crescono i pezzi assemblati, diventa più forte il robot. Il suo laser è terribile e solo con grande precisione è possibile battere il capo delle pattuglie di invasori che a fine di ogni schermo gli si getta contro.

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	pausa on/off
W	sinistra
E	destra
.	fuoco
*****	per fermarsi

SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON

Q	alto
A	basso
N	sinistra
M	destra
SPACE	fuoco
ENTER	pausa

TOUCH DOWN

Il football americano è un gioco che richiede coraggio, capacità di attacco, strategia, agilità e soprattutto gioco di squadra. Voi non potrete essere esperti di football americano fin quando non sarete in campo con un massiccio backliner di fronte a voi con nessuno che tenta di bloccarlo. Ma ecco che potrete provare tutti i brividi di questo sport a casa vostra e non sarà necessario essere una star per potervi qualificare. Giocherete contro il computer e dovrete cercare di fare più punti dei vostri avversari, punti che otterrete con i touchdown (6), gli extra e i goal (3) e i PAT (1). Il gioco inizia con le linee di attacco e difesa in posizione centrale, il quarterback al centro e il tailback e le ali pronte e ricevere la palla dopo il calcio d'inizio. Le regole sono quelle solite ad esempio in un attacco avete 4 mosse con le quali dovrete cercare di avanzare di 10 yarde e di fare il primo down; quando riuscirete finalmente ad arrivare alla linea di scrimmage non dovrete calciare la palla. Ma visto che meglio della teoria è la pratica esercitatevi con il vostro CBM 64 e senz'altro diventerete abilissimi.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco

AQUARIUM

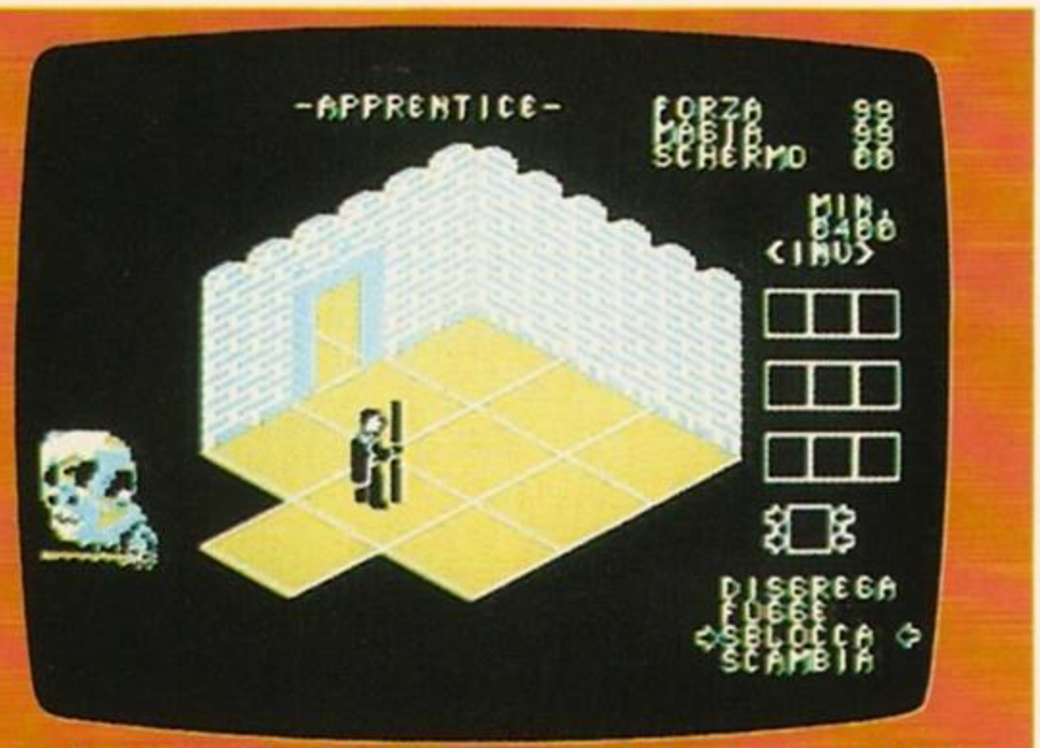
Uno strano acquario, quello di questo gioco. È ormai completamente inquinato e il vostro compito è di svuotarlo del tutto togliendo i quattro tappi principali. Ogni tappo si svita grazie a degli speciali oggetti indicati dallo schermo. Alcuni di questi oggetti sono nascosti, altri addirittura fanno parte degli abitanti dell'acquario. Servitevi delle bolle d'aria: danno la vita!

TASTI

JOYSTICK KEMPSTON

QWERT	alto a sinistra
YUIOP	alto a destra
ASDFG	basso a sinistra
HJKL	basso a destra
SPACE	prende/lascia/fuoco
∅	ferma immagine
1	lascia il gioco

APPRENTICE



Lo stregone Alasha deve essere trovato e ucciso o terrorizzerà con la sua magia tutta la terra. Egli è ben protetto e pertanto saranno necessarie abilità e intelligenza per trovare la sua strada nel labirinto magico. Troverete 35 mostri che vi attaccheranno in vario modo e potrete lanciare magie, dopo aver selezionato il vostro libro di difesa quali: 1) scudi, 2) maledizioni, vengono raddoppiate contro scheletri o vampiri se avete la croce, 3) sfera infuocata ma dovrete avere il calice, 4) distruzione, dovete possedere l'anello, 5) fuga, dovete avere la croce. Ricordate che i mostri non rigenerano la loro forza, per cui potete danneggiarne uno e poi tornare a finirlo. Dovrete recuperare gli oggetti trovati nelle stanze o dopo aver ucciso un mostro che vi potranno essere utili per compiere la vostra missione: chiavi, croci, libro magico o che vi daranno dei punti come il teschio di giada. Ma fate del vostro meglio per distruggere il malvagio.

SPHEROID

Un gioco molto strano in cui dovete andare in giro per lo schermo alla ricerca di tre lettere: la A, la X e la P. Prendendole in questo ordine la vostra missione è già a buon punto. Intanto continuate a far fuori le "schifezze" varie che si frappongono tra voi e il successo finale utilizzando, quando serve, il nastro teletrasportatore.

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO

F1/F7 magie

SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON

9	sinistra
∅	destra
A	alto
Z	basso
Q/P	selezione strumenti
X/SYMBOL SHIFT	azione
SPACE	pausa
CAPS + SPACE	esce dal gioco

DEFEAT

Il perfido stregone Daxez desidera la principessa Mariblu ed ha giurato di dar libero corso a una inspiegabile distruzione sulla gente della città dei gioielli fintanto che lei non gli verrà consegnata. Tuttavia si è dichiarato d'accordo che se si troverà un campione capace di sconfiggere i suoi demoniaci guardiani, alla principessa verrà concesso di essere libera. Tutto sembra perduto dal momento che campioni su campioni sono stati sconfitti, ma ecco che dalle dimenticate lande del Nord è arrivato un barbaro sconosciuto, che tu rappresenti, un valoroso guerriero, armato di una formidabile spada con abilità mortali. Potrà avere la meglio sulle forze del male e liberare la principessa? Solo tu potrai dare la risposta a questo quesito ma attento perché come ultimo tentativo anche il mago tenterà di opportisi e sarà molto difficile riuscire a sconfiggerlo.

007 TOP SECRET

La missione segreta del nostro 007 è clamorosa: stare attento a ciò che fa il presidente. Da qualche tempo infatti ha una pericolosissima tendenza omicida che può portare il mondo alla distruzione totale. La prima parte del gioco avviene in auto, la seconda in una miniera, la terza ha a che fare con un robot e la quarta... Attenzione: il gioco carica le 4 parti dalla cassetta e quindi diventa importantissimo seguire le istruzioni a video, controllando il contatore del nastro senza riavvolgerlo.

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 2

F3	musica/effetti sonori
F5	pausa
F7	inizio gioco
Q	fine gioco

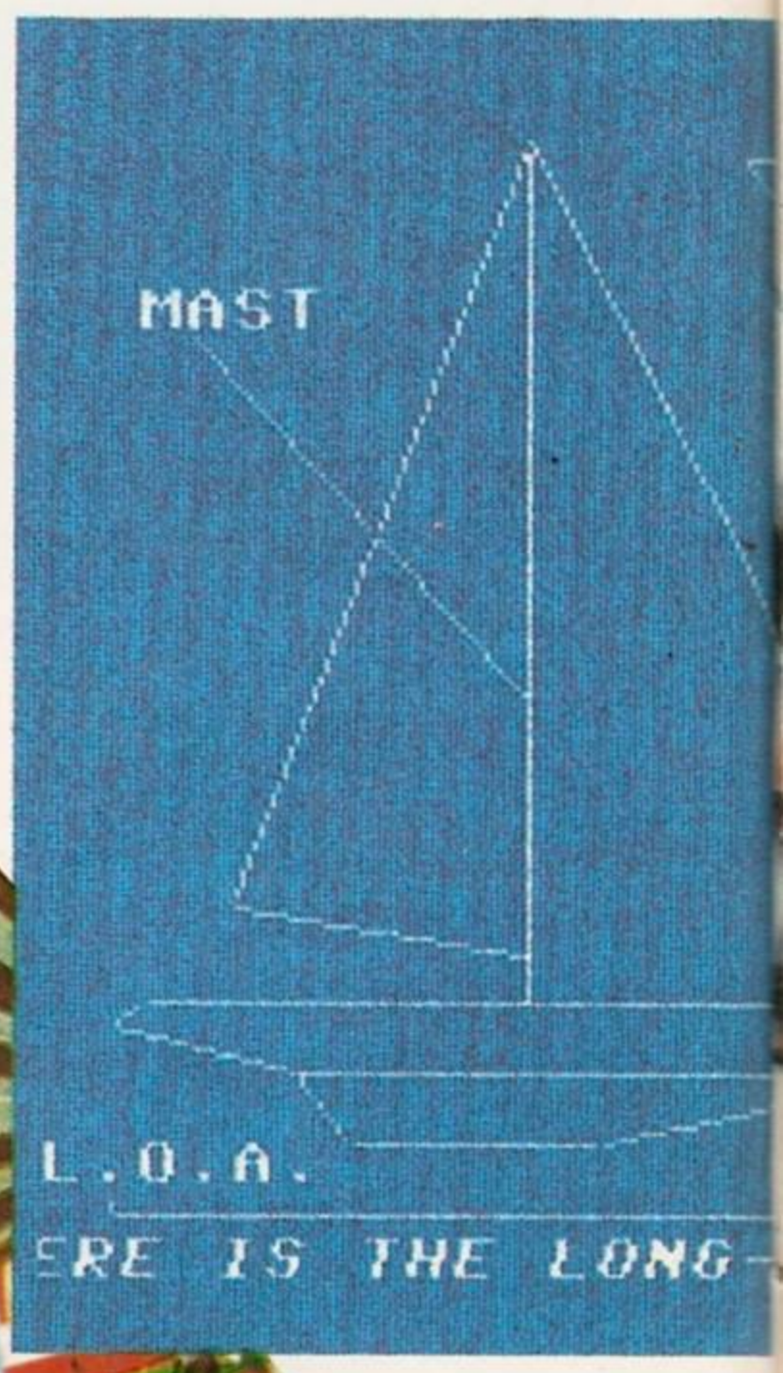
SPECTRUM

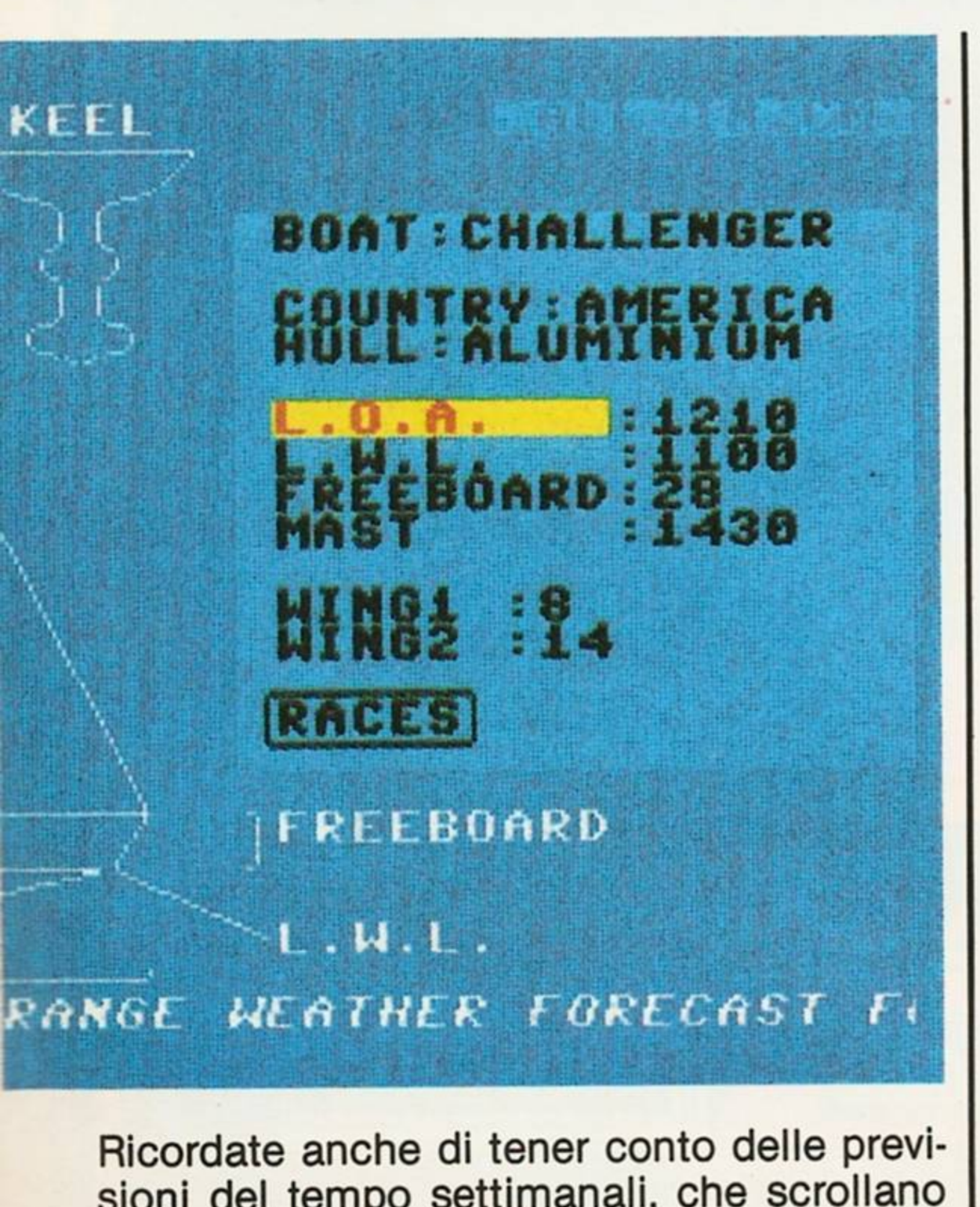
JOYSTICK KEMPSTON = SINCLAIR = AGF

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
SPACE	fuoco

SAILING

Orzate il pappafico e cazzate la randa, e via con il vento nei capelli tra gli spruzzi di acqua salmastra! Peccato però che le istruzioni accluse a questa simulazione non servano molto a far del giocatore un provetto marinaio: per esempio, la raccomandazione "Sperimentate diversi tipi di scafo in condizioni diverse" non basta certo a far vincere l'America's Cup!
La capacità vera e propria di navigare è solo uno dei fattori che contribuiscono alla vittoria. Per prima cosa, dovete trovare uno scafo in grado di sbaragliare gli altri concorrenti.





Ricordate anche di tener conto delle previsioni del tempo settimanali, che scrollano lungo il fondo dello schermo. Ai principianti suggeriremmo di cominciare a giocare al livello più basso possibile, e di non alterare troppo lo scafo della barca, almeno all'inizio. Approfittate della funzione che permette di dare un'occhiata ai progetti dei vostri avversari: solo in questo modo riuscirete a trovare la risposta ai quesiti più specialistici. Le alette applicate alla chiglia servono davvero ad aumentare la manovrabilità oppure rendono solo più lenti? È meglio avere una chiglia più lunga e delle vele più ampie, o sarà meglio un pescaggio inferiore. Peccato solo che tra le opzioni non ci siano anche i motori fuoribordo!

Controllate le condizioni metereologiche, si salpa e ci si dirige alla prima boa. Per alzare lo spinnaker, la vela grande, si imita il movimento del verricello facendo girare il joystick... ma non lasciatevi incantare da questo effetto: se non avete il vento esattamente alle spalle, il vostro yacht potrebbe diventare ingovernabile, e rischiate di finire fuori dello schermo.

Per sfruttare al meglio la brezza, servitevi degli strumenti di bordo, che la sanno più lunga di un lupo di mare. Il percorso triangolare può apparire facile, ma almeno una parte di esso vi costringerà ad andare controvento, e dovrete zigzagare abilmente.

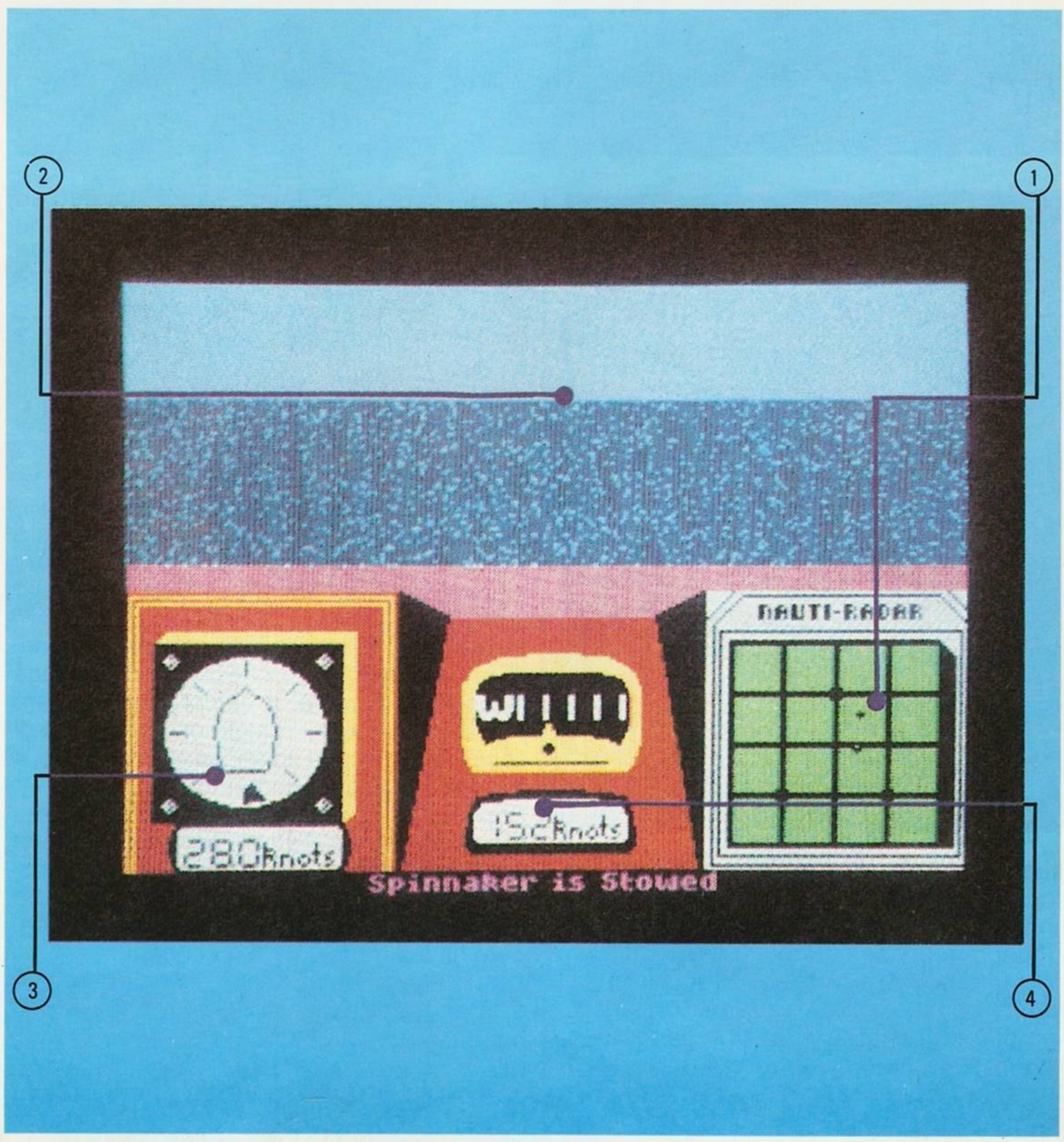
Dopo cinque giorni di competizioni, potrete prendere visione delle previsioni del tempo per la settimana successiva e in base ad esse modificare il vostro scafo: sarà al tavolo da disegno che troverete il modo di sconfiggere gli australiani e gli americani.

È un'ottima simulazione — ci sembra non ne esistano altre di questo tipo — ma parecchi potenziali acquirenti potrebbero essere scoraggiati dal fatto che le istruzioni non bastano a svelare i segreti della navigazione a vela ai principianti. Il radar inoltre è troppo picco-

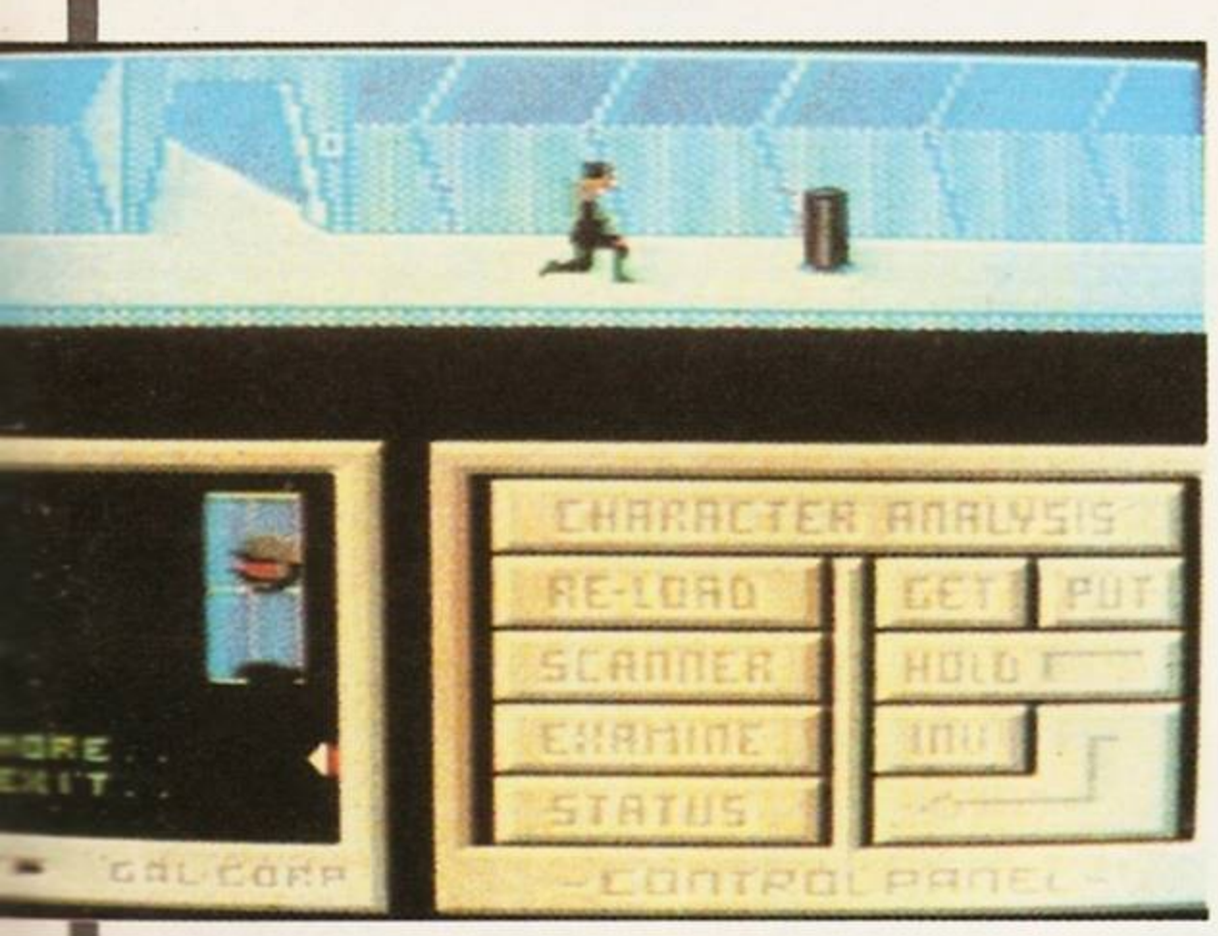
lo, e ciò rende più difficile eseguire le manovre più precise. La parte sulla progettazione delle barche è molto dettagliata, ma non altrettanto quella sulla navigazione vera e propria. Si tratta di un programma piuttosto specialistico, ma se l'argomento vi interessa ne ricaverete ore ed ore di divertimento.

Cristina Barigazzi

1. Il vostro yacht è rappresentato da una croce che lampeggia sul radar, e così pure la boa a cui vi state avvicinando. Delle immagini un po' più ricche avrebbero però aggiunto un po' di tensione alla gara finale.
2. A meno che non vi stiate avvicinando a una boa o che davanti a voi non ci sia un altro yacht, in mare c'è ben poco da vedere! Se però guardate troppo a lungo l'orizzonte che sale e scende, rischiate di farvi venire il mal di mare!
3. Qui potete leggere la velocità assoluta del vento e la direzione di una bufera forza nove rispetto alle vostre vele. Se volete sfruttare al massimo il vento, tenete sempre d'occhio questo indicatore.
4. Ecco un lusso che ai normali marinai è precluso: un indicatore che vi dà la vostra rotta e la vostra velocità. Cercate di tenere una rotta che vi consenta di fare il maggior numero possibile di nodi sfruttando il vento.



CHI ERA MAI SUPERMAN



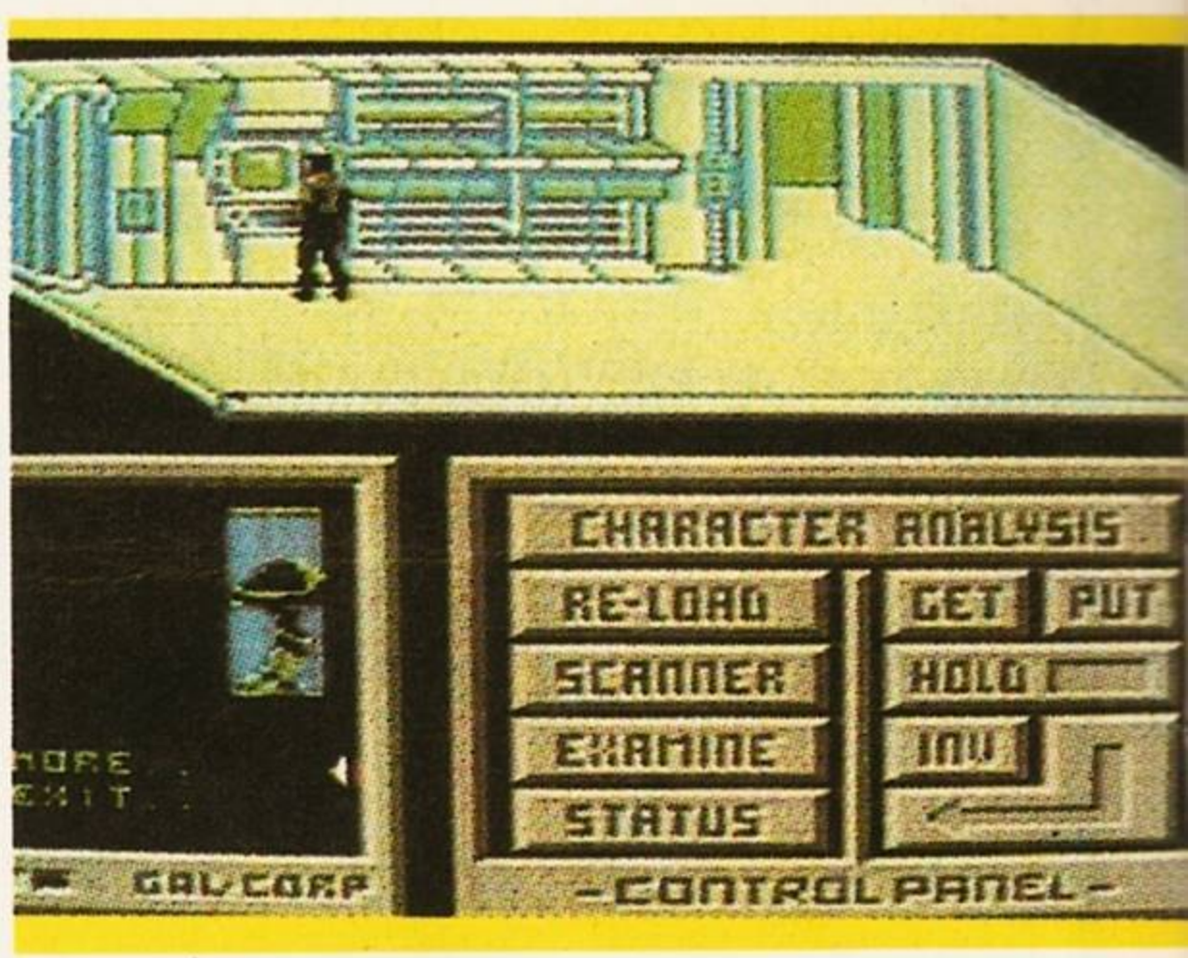
È bello avere un individuo nero come eroe per uno scambio, persino se è un organismo cibernetico: Cyborg.
Nello spazio Cyborg è stato interpellato per trovare i sette astronauti che si sono persi durante l'esplorazione all'asteroide Avernus che è in corsa di collisione con la Terra. E questa è la somma delle informazioni date alla partenza della missione. Sarà anche per Cyborg un compito arduo.
Sotto lo schermo d'azione, che costituisce meno della terza parte in alto dello schermo, c'è il pannello di controllo di Cyborg e, a sinistra, il Vdu. Usando il controllo esamina degli oggetti, che si trova immediatamente di fronte a lui, vede la sua ubicazione dall'alto. Ci sono ulteriori opzioni per classificare le forme di vita, controllare gli scudi e i livelli dell'unità di potenza, ricaricare armi e salvare sul nastro.
La missione di Cyborg inizia dentro la sua navicella Gal-Corp, parcheggiata sulla superficie dell'asteroide. Discendendo dalla navicella, comincia ad esplorare il terreno butterato. Camminando a sinistra a grandi passi — i suoi passi risuonano come pallottole contro armature d'acciaio — arriva presto al ciglio sopra un crepaccio, girando a destra passa la sua navicella e poi, dopo 50 yards, la sorpassa nuovamente. Sia che stia girando in cerchio o meno, riesce a trovare la nave abbandonata dagli astronauti smarriti. All'interno, il terminal computer rileva la terrificante verità: ci sono navicelle asteroidi aliene, il codice nemico è 1512, Dio ci aiuti... che emozione!
L'ulteriore esplorazione del paesaggio ricompensa eventualmente Cyborg con la scoperta di un ascensore che scende nell'incavo della navicella asteroide.
Il premere un bottone casualmente lo porta in uno dei tre livelli sotterranei. Esce dall'ascensore e tutto l'inferno esplode. Ci sono alieni che brulicano tutt'intorno, uma-

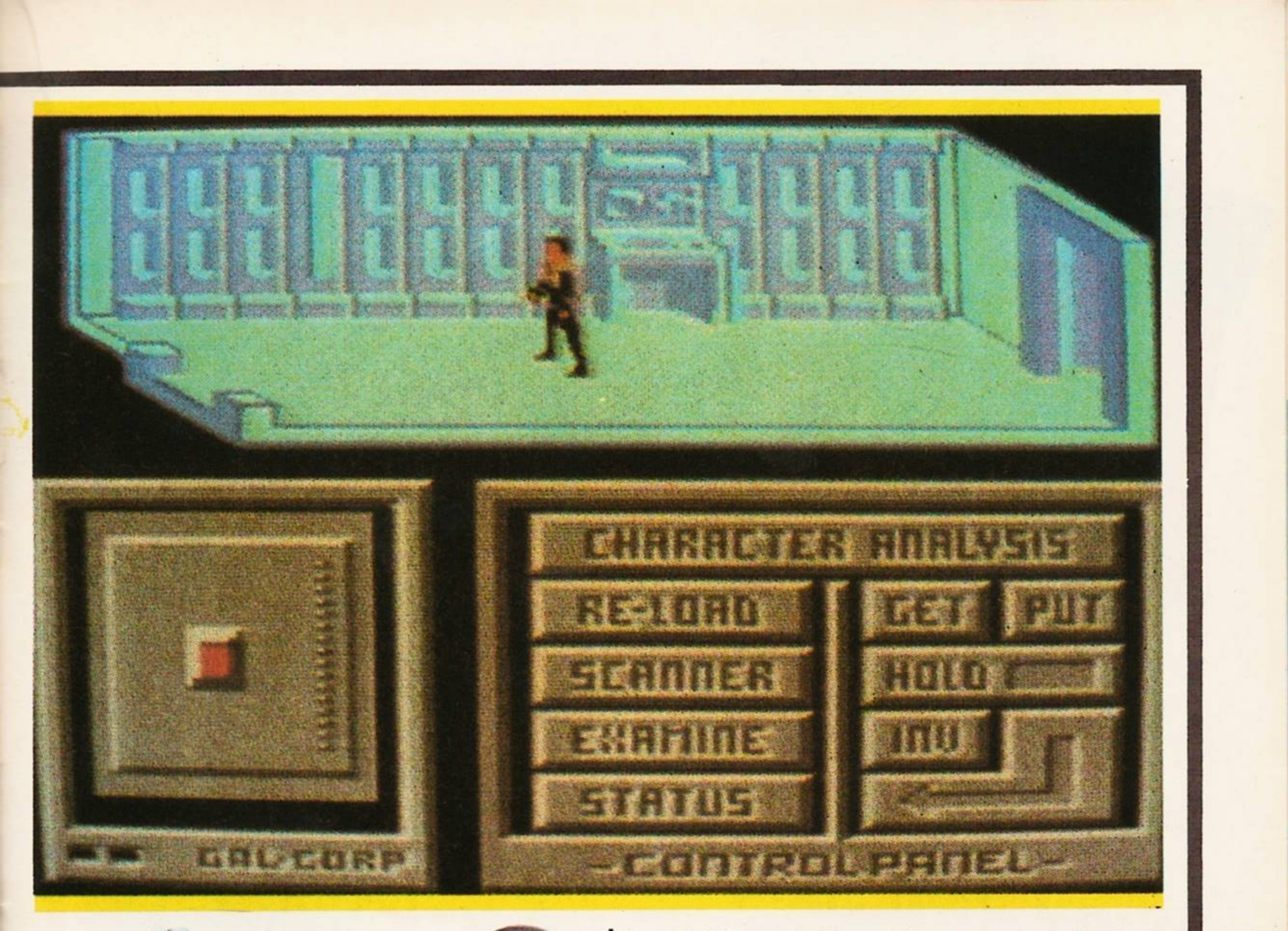
noidi vestiti con tute spaziali, hamburgers vaganti, biglie da spiaggia rullanti e cilindri mobili. Tutto ciò è meno che familiare al povero Cy, che è subito preso tra un fuoco incrociato, i suoi scudi vengono disintegrati velocemente da una punta vagante quando colpiscono il tetto, la sua unità di potenza perde energia.

D'ora in poi la missione è una disperata ricerca attraverso le miriadi di camere collegate da corridoi intercomunicanti ed i pozzi degli ascensori delle navicelle aliene. Cyborg non è in grado di andare molto lontano senza conoscere il codice delle porte bloccate e questo può essere trovato solo accedendo ai terminal computer che si trovano intorno nelle stanze di controllo dello shuttle, camere animate sospese. Anche se Cy ha fortuna nell'estrarre i dati dal terminal, è in grado di uscire dal programma ed essere battuto da un eterno errore di messaggio.

Rimanendo sopra un alieno morto può scoprire fattori vitali su di lui e questi sono memorizzati nella memoria dati di Cyborg. Ma colpire gli alieni può essere un rischio che fa apparire inutile il resto. Un tocco ed è la fine per Cy.

Da qualche parte nel labirinto c'è un fucile laser e Cyborg dovrebbe trovarlo, poi le cose





possono girare a suo favore. Ma dopo ore frustranti Cyborg è riuscito solo a visitare il terzo e più basso livello. Un diabolico problema non aiuta provocando che la scena mostri stanze inesistenti: entrare in una di queste potrebbe provocare uno spettacolare crash. D'altra parte, prevedere un'entrata in un terminale precluderebbe qualsiasi uscita dal programma così la sola cosa da fare è di girare l'interruttore e spegnere.
Problemi a parte, Cyborg ha un sacco di potenzialità. La trama e la sua presentazione tengono in suspense e il gioco è pieno di piccoli tocchi simpatici come l'alieno Hoovermatic. Graficamente non è un granché e se cercate una grande azione non è questo il gioco.
A suo tempo Cyborg diventa soprattutto un testo d'avventura in quanto cercate di trovare ogni comando pensabile da poter dare ai terminal computer per impartire le loro preziose informazioni.

Vito Deligio

PER IL CBM 64
N. 24 - in edicola il 2 settembre

CHI CAPISCE DI COMPUTER SA' CHE QUESTE SONO LE RIVISTE E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO

NON PERDETEVELE!!!

E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 35 - in edicola il 12 settembre

MENSILE - N. 12 - ANNO II

WAR GAMES

32 PAGINE A COLORI PER IL 64

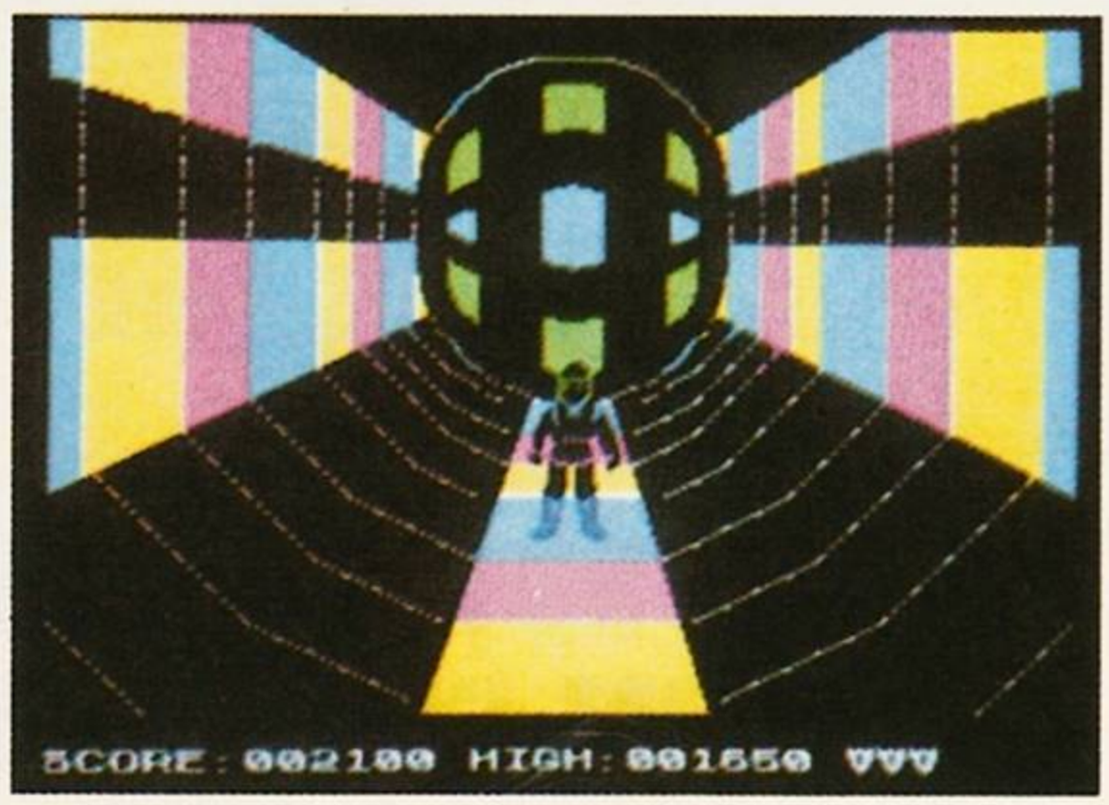
8 VIDEOGAMES FAST LOADING "BITURBO"

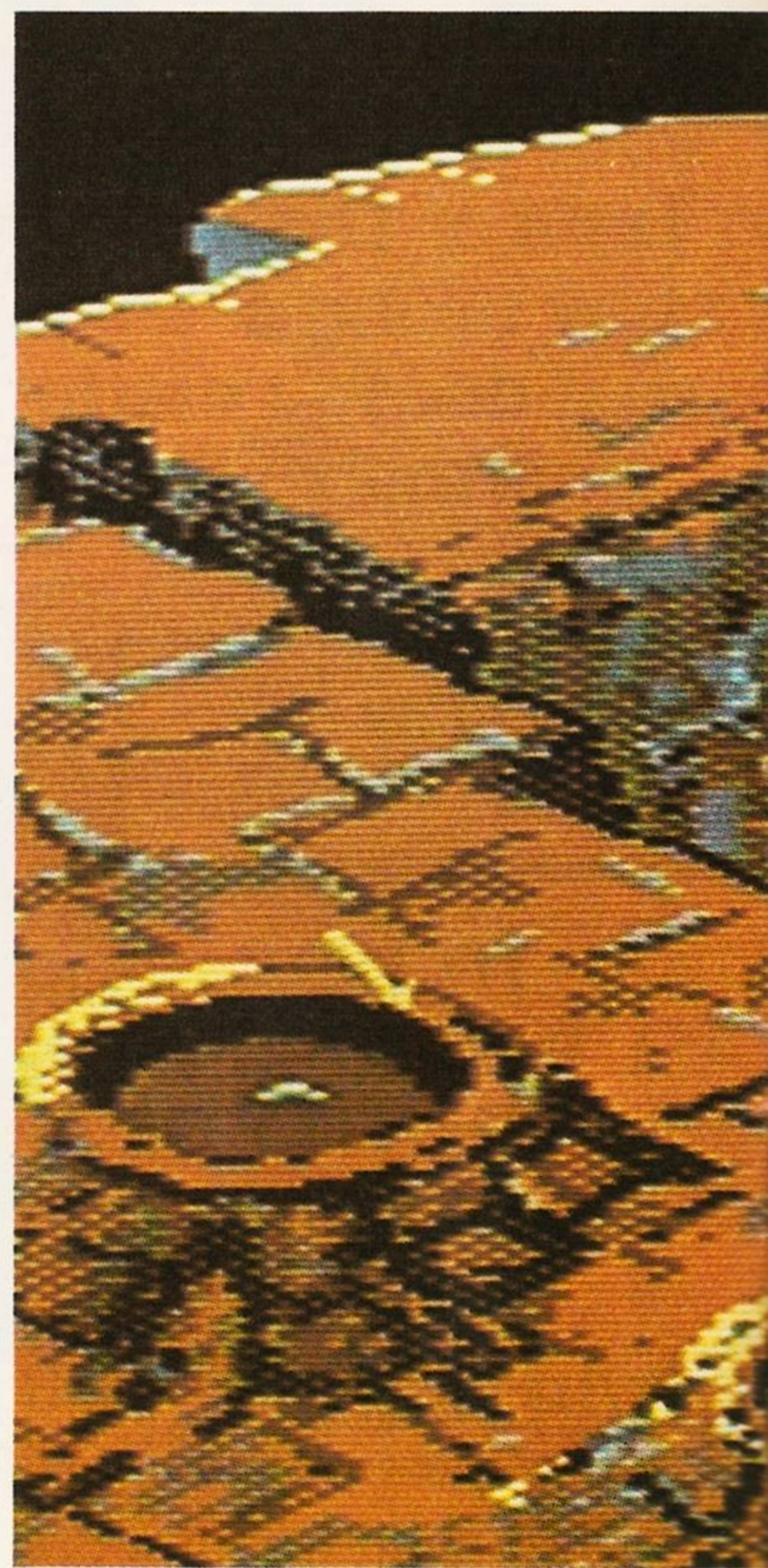
- NAVETTA SPAZIALE
- SFIDA MORTALE
- PREDATORE DELLO SPAZIO
- COMBATTIMENTO AEREO
- SPACE 2999
- BLUE THUNDER
- CONFLITTO NELLA GALASSIA
- OLOCAUSTO!

QUESTO MESE IN EDICOLA PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!

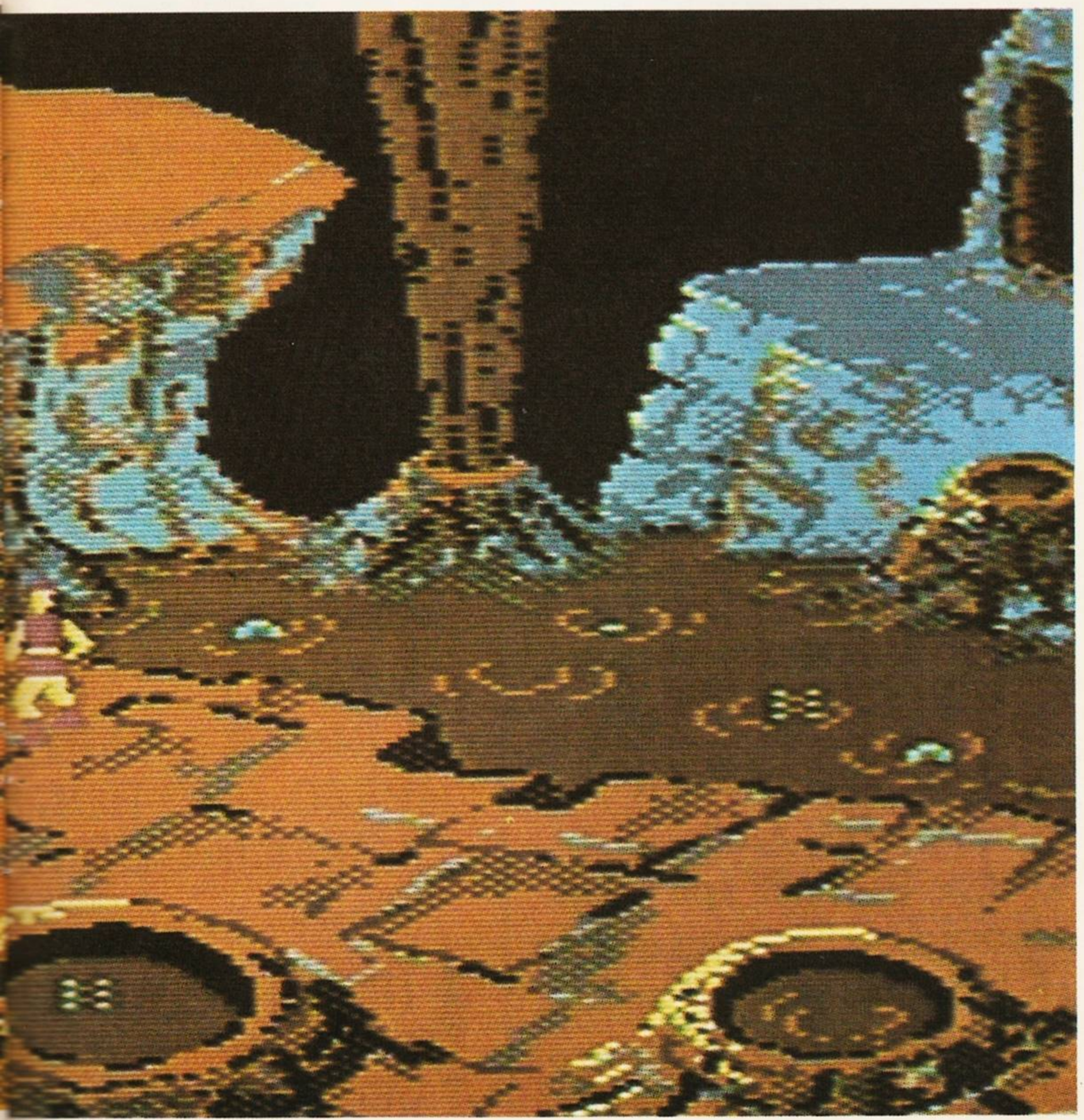
DRAGON'S LAIR II

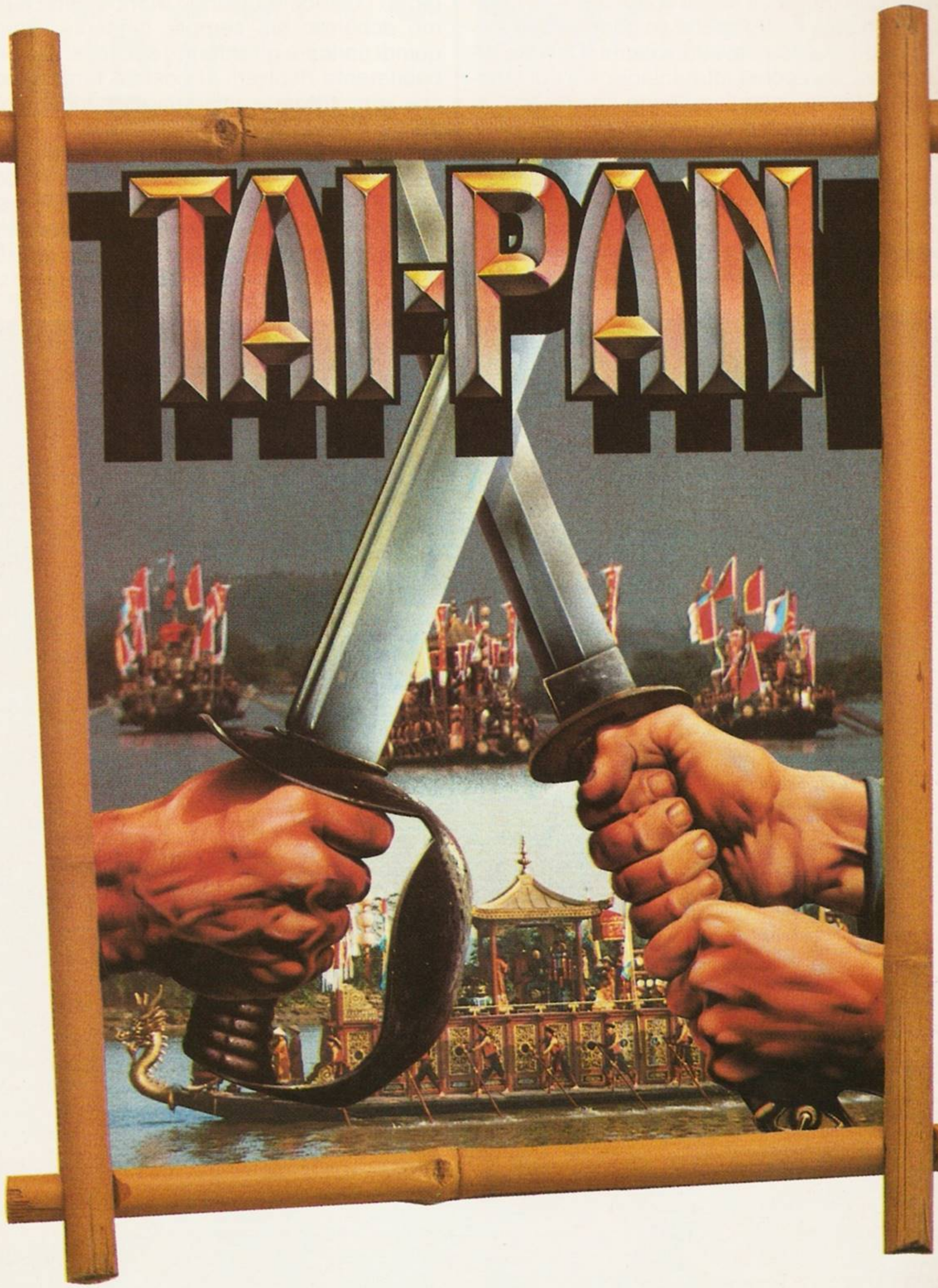
Non contento di aver liberato la principessa Daphne e di averla restituita a suo padre, non pago di aver riportato la pace e la felicità nell'intero regno e non sazio delle infinite ricchezze con cui è stato ricompensato, Dirk il temerario vuole tornare nella tana del drago. Dirk, pensaci due volte: va bene che troverai una pentola piena di monete d'oro che ti renderà immensamente ricco, ma non fare pazzie! D'altra parte, se non fosse un po' matto non avremmo neanche questo bel gioco.
Col precedente **Dragon's Lair**, la Software Projects aveva dimostrato che si può adattare allo Spectrum anche un sofisticato gioco su disco laser — e sembra proprio che siano riusciti in questa impresa per una seconda volta. Chi aveva passato un sacco di tempo nei bar e nelle sale giochi sulla macchina del **Dragon's Lair** originale si sarà accorto che alla prima versione mancavano alcuni schermi: per rimediare, ecco ora un **Dragon's Lair II** arricchito e abbellito. Il sottotitolo, **Fuga dal castello di Singe**, è incomprensibile... dato che il problema principale è proprio quello di entrare nel castello!
Dirk decide di avvicinarsi per via fluviale — e questo significa affrontare le rapide e i vortici del primo schermo... e non è facile! Fatto ciò, si passa alla strada dei macigni — dove non solo bisogna destreggiarsi tra i buchi che si aprono nel terreno mobile, ma ci sono anche delle grosse sfere che rotolano verso di voi. E poi ci sono la sala del trono e le segrete del re lucertola, in cui ridurrete a mal





partito il vecchio rettile in persona e prenderete il tesoro.
A questo punto, è ora di scappare — e la fuga non sarà facile anche se godrete dell'aiuto di un magico cavallo volante. Dovrete affrontare parecchie altre insidie, tra cui i mostri di fango. Insomma, ecco finalmente un gioco che ha un inizio e una fine!
Non si tratta certo di un gioco facile, ed è essenziale servirsi del grande foglio riassuntivo accluso, che spiega dettagliamente come usare il joystick in ogni schermo. Il gioco si carica uno schermo per volta, dato che gli schermi sono molto ricchi. Questo metodo di caricamento potrebbe essere un supplizio, ma la Software Projects sembra aver aggirato l'ostacolo facendo in modo che il primo schermo sia sempre presente. Basta quindi caricare gli schermi successivi, e probabilmente risolverli vi costerà tanta fatica che approfitterete del tempo di caricamento per rilassarvi.
La grafica è splendida e fa di questo gioco un vero piacere anche se vi spremerà il cervello e ogni muscolo in grado di manovrare un joystick. Inutile dire che è appassionante: se **Dragon's Lair** vi era piaciuto, ecco un'ulteriore possibilità di esplorarne il mondo.




TAI-PAN

SU UNA GIUNCA IL PADRONE E' LUI...

Dall'ago al milione, nel modo più classico: un giorno siete così poveri che avete una sola bacchetta per mangiare, il giorno dopo siete dei mercanti di calibro internazionale che si dedicano a tempo perso a un po' di pirateria.

L'ambientazione di **Tai-Pan** è ricca di atmosfera — i mari del Sud della Cina nella prima metà del secolo scorso. Il decreto imperiale che stabiliva che tutte le transazioni con l'Occidente dovessero essere in argento mandò quasi in bancarotta parecchi mercanti inglesi, europei ed americani — ma gli intraprendenti orientali si diedero al contrabbando, stabilendo canali di scambio diretti con gli occidentali.

Per un povero contadino che ha appena scoperto che c'è poco da arricchirsi con l'ennesimo ristorante cinese di Canton, la prospettiva di un potere e di una ricchezza senza limiti sono decisamente allettanti — ma da che parte si comincia? Non si può mica andare alla banca più vicina e chiedere un prestito! Però, come dice Confucio, annoiarlo a morte con un direttore di banca non è il solo modo di uccidere un gatto!

Nel nuovo megagioco della Ocean, dovete raggiungere il sommo livello di Tai-Pan grazie a una miscela di strategia, commercio e violenza... e se questo vi ricorda un po' di **Elite**, sappiate che troverete **Tai-Pan** avvincente quanto quel mitico gioco.

Tratto dall'omomino romanzo di James Clavell, il gioco si divide in tre parti distinte, e anche se in questa fase i dettagli potranno subire cambiamenti anche notevoli, la struttura di base del gioco è già perfettamente a punto.

Si inizia per le strade di Canton, ma man mano che il vostro giro di affari si amplia visiterete regolarmente parecchie altre città — trentadue, per la precisione, e ciascuna di esse conterrà trentadue ambientazioni diverse. In questo vero e proprio labirinto, andrete in cerca di una persona molto speciale — il mercante che vi presterà i soldi per comprar-

vi una nave. Fatto ciò, non avrete molto tempo per restituire il prestito: se non ci riuscirete, il vostro benefattore perderà la faccia... e voi la testa. Raggiungete in tutta fretta la banca, dove tra l'altro si occupano anche di traffici marittimi. Una nave senza equipaggio però è inutile, e questo vi lascia con due alternative: reclutare la ciurma nel modo più onesto e regolare... oppure rapirla. Rifornitevi all'armeria e poi a i magazzini generali, poiché senza cibo non andrete lontano. A questo punto, è ora di decidere a quale commercio dedicarsi: trovate il covo dei contrabbandieri, e forse vi verranno offerte delle merci clandestine.

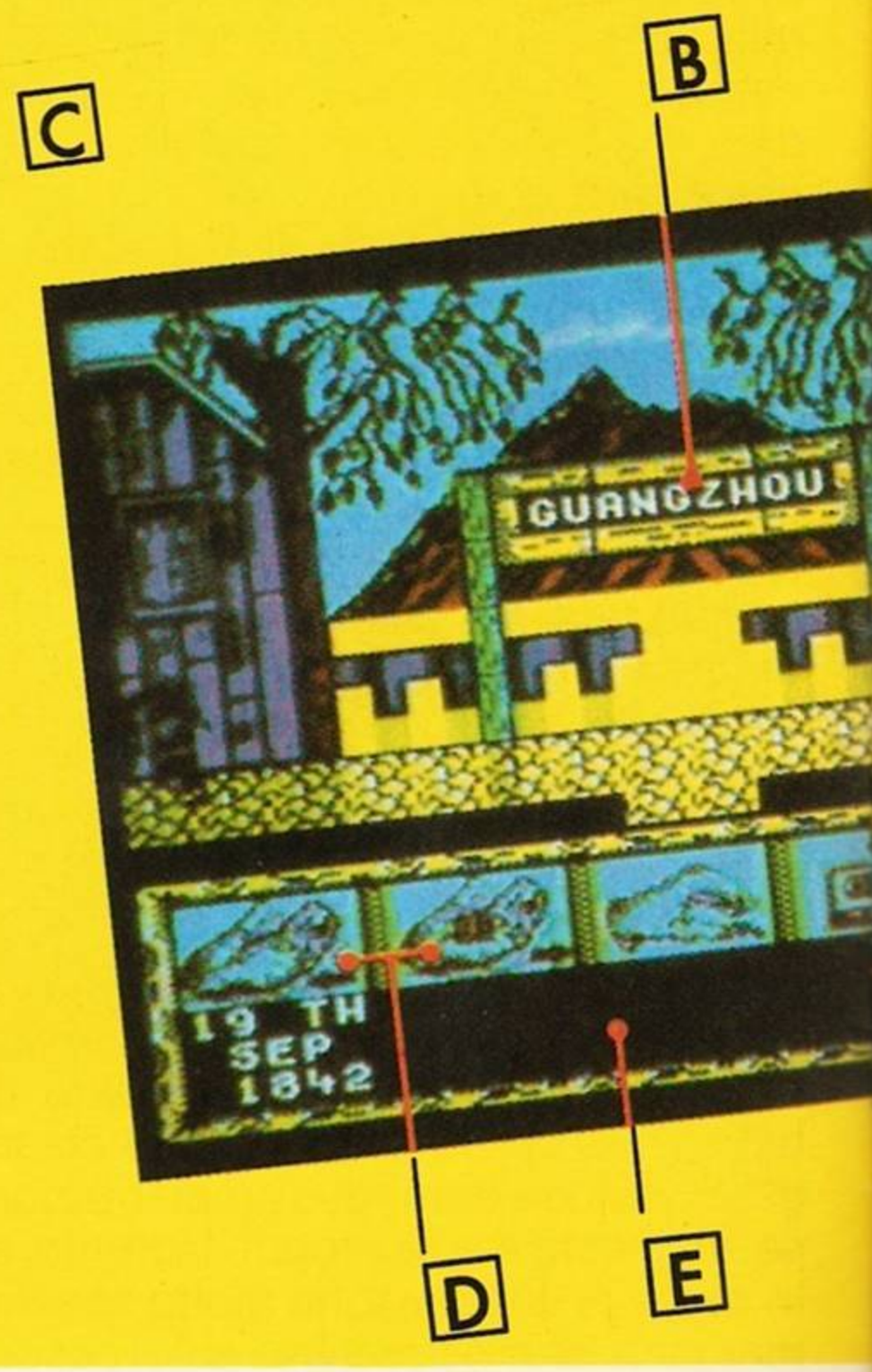
Sempre che il mare vi risparmi, farete tappa in alcuni porti non solo per i vostri commerci, ma anche per godervi qualche meritata sosta ricreativa: ecco perché in città troverete sempre una sala da gioco! Se siete a corto di capitali, provate a rimpolparli col gioco d'azzardo. L'altra attività ricreativa è di natura più schiettamente carnale: se entrerete nella casa di piacere di madame Sin, ne uscirete malfermi sulle gambe e alleggeriti di 100 sterline... ma con un sorrisone sulla faccia!

Avete con voi tutto il necessario? Salvagente, mappe, bussola e sestante? Come, avete dimenticato il sestante? A che serve alzare e

abbassare le vele con delle comode icone se poi non sapete dove state andando?
Una volta salpati, potrete osservare dalla coffa la vostra nave che solca i flutti blu — ed è questo il momento di scegliere la destinazione e fissare la rotta. Attenzione, però: ci sono anche delle rotte più pericolose delle altre! Per esempio, ci sono dei tifoni che sollevano ondate di trenta metri — per il surfing sono il massimo, ma per la vostra nave possono essere rovinose!
Bé, bisogna vivere pericolosamente! Il mare è una miniera di avventure, in cui potete fissare incontri clandestini su isole deserte per fare affarucci illeciti lontano dagli occhi indiscreti delle autorità. Se poi restate coinvolti in uno scontro navale, per prima cosa dovrete mettere in ginocchio il vostro avversario con i cannoni: continuate a sparare finché rallenta e si ferma... ma non esagerate, se no rischiate di affondare una nave che vi può essere preziosa. Accostatela, e passerete allo schermo di arrembaggio.
A questo punto, vi sembrerà di essere nel bel mezzo di **Gauntlet** e **Commando** messi insieme, a mo' di capitan Blood vi troverete ad affrontare la ciurma avversaria. I marinai inferociti ve le daranno di santa ragione mentre voi sparate e menate botte da orbi. Ogni volta che perdete una vita, rinascete nei panni di un altro dei vostri marinai, ma inevitabilmente il vostro equipaggio diminuirà di una unità — ma lo stesso vale anche per la ciurma nemica. Per vostra fortuna, sono degli smidollati: se uccidete il loro capitano (riuscirete a farlo salendo sul ponte), passeranno in massa dalla vostra parte, riconoscenti perché gli avete risparmiato la vita.
Poco a poco, comincerete ad accumulare una fortuna grazie alle merci che avete venduto o rubato e alle navi che avete aggiunto alla vostra flotta. A questo punto, ricordatevi del vostro benefattore... poiché potete stare certi che lui non si è dimenticato di voi! Se volete davvero diventare Tai-Pan, ripagate il debito entro il termine stabilito. Fatto ciò, per voi sarà tutto rose e fiori... sempre che le vostre navi non affondino, che i vostri equipaggi non si ammutinino e che voi stessi non veniate rapiti mentre vi trovate in città. **Tai-Pan** è splendido nella grafica e originale nella meccanica di gioco: la Ocean ha fatto centro di nuovo!

Guido Salemi

Dizionarietto Tai-Panese
Tai-Pan: capo supremo, un mercante indi pendente con una flotta tutta sua.
Guangzhou: meglio nota come Canton.
Vessilliferi: la polizia, nemica dei contrab bandieri e dei sequestratori di ciurme reca citranti.
Lorcha: veloce imbarcazione contrabbandie ra, con capienza limitata e scarso volume fuoco.
Mercantile: la normale imbarcazione d mercanti.
Fregata: una nave lenta, con la stessa cap cità di carico di un mercantile, però ben mata.
Tai-Fung: i Venti Supremi, forieri di temp sta.
Joss: la fortuna, equivalente cinese di una ta extra.



Riquadro 1

a) Quando contrattate con i contrabbandieri, non cercate di abbassare troppo il prezzo, se no potreste trovarvi in un vincolo con la gola tagliata.

b) In ogni porto verrete accolti da un cartello come questo, con l'insegna della città.

c) Nel corso delle vostre peregrinazioni troverete parecchi oggetti: non tentate di sequestrare una ciurma se prima non avete trovato il manganello, e poi non scordatevi di mollarlo prima di trascinarli via.

d) Le prime due icone (soldi presi e soldi offerti) servono a vendere e a comprare. E voi credevate che non avreste mai capito il cinese!

e) Questa finestra conterrà l'inventario, e mentre comunicate con la popolazione scrolleranno dei messaggi.

f) In un gioco così vasto, Save e Load sono due funzioni basilari!

Riquadro 2

a) Avete solo le munizioni acquistate al porto, quindi non sprecatele e sparate solo a ragion veduta.

b) Quando si combatte sul ponte, i marinai avversari escono da questi portelli per difendere la nave. Bloccate i portelli e bloccherete anche loro.

c) Quando attaccate una nave, non dedicatevi ai massacri: ricordatevi che ci vuole un equipaggio per riportarla in porto.

d) Se esaurite le munizioni, cambiate icona e verrete forniti di uno sfollagente. Per usarlo dovrete però avvicinarvi molto di più al nemico, che è più rischioso.

e) Solo contro tutti, ma la fortuna è dalla vostra: poco a poco decimerete gli avversari.

f) In questa finestra apparirà l'icona che serve a dare l'ordine di ritirarsi.

LA BOTTEGA DEL CHIP

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. New Special Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Compro programmi per sbloccare giochi max L. 1.000 cadauno.
Michele Testa - Via Trieste, 7 - Tuglie (Lecce) - Tel. 0833/366625

● Attenzione!!! Vendo cassette playgames e anche special Playgames: prezzi stracciatissimi!!! Ma non è finita: vendo anche riviste (Micro e Personal Computer, Sinclair Computer, etc! Volete la lista? Scrivete a:
Lorenzo Cervelli - Via della Spada, 7 - Firenze - Tel. 285769

● Vendo pocket computer Casio ex 702/P in ottime condizioni causa passaggio sistema superiore. Completo di istruzioni, listati di programmi e imballo orginale a lire 120.000.
Panigada Guido - Viale Costituzione, 19 - Mandello Lario - Tel. 0341/730992

● Compro a qualsiasi prezzo: Rocky.
David - Via S. Croce, 14 - Scarperia (FI) - Tel. 055/8430281

● Eccezionale vendo Ca J Con tenente Jo ciochi a L. 7.500, tel. dalle 13.30 alle 15 e alle 18 alle 21.30.
Massimo - V. Gaetano Jort - Villafontana - Tel. 853866

● Vendo a prezzo stracciato 7 note Bit con tastiera, e in + Logica 2000 n° 8
Gabriele Grillenzoni - Via G. di Vittorio - Nonantola (MO) - Tel. 059/549244

● Vendo giochi e utility. Ho le ultime novità che mi giungono direttamente dagli Stati Uniti e dall'Inghilterra.
Telefonatemi o contattatemi: anche per informazioni.
Roberto Pezzali - Via Lugano, 18 - Luino (Varese) 21016 - Tel. 0331/537501

● Vendo 60 programmi per VIC-20 inespanso a lire 20.000 trattabili oppure li scambio con una cartuccia o con altrettanti programmi su cassetta (anche espansi) inviatemi la vostra richiesta con un francobollo da lettera.
Rispondo e regalo due listati a chi mi scrive. Cerco anche giochi sportivi espansi (3/8/16K) da scambiare o comprare. Grazie.
Mauro Malvezzi - Via Case Sparse, 24 - 14022 Castelnuovo Don Bosco

● Vendo per CBM 64, più di 50 giochi registrati su turbo in cassetta unica, in più utility tra cui Simon's Basic. Fra i giochi ricordo: Pole Position, Dig Dug, Basket ecc. Il tutto al misero prezzo di L. 8000. Scrivete!!!
Gualtiero Lelli - P. Santa Maria Lib., 45 - Roma - Tel. 06/576202

● Compro programmi per ZX Spectrum + tra cui: Match Day - Raid Over Moscow - Decathlon 1 e 2 ecc. Pago fino a lire 5.000 comunque trattabili.
Adriano Snoriguzzi - A. di Taranto, 2 - Guidonia (Roma)

● Vendo, scambio ogni genere di giochi tra i quali: Ghosbusters, Beach-Head, Summer Game, Donkd Duch, Zaxxon ecc. Cerco: "A view to a kill, Gi-Joe, Way of the exploding Fist.
Marco Finocchiaro - Via Passo del Monginevro, 21 - Brescia - Tel. 030/394938

● CBM 64 Soft Company vende fantastici giochi per il CBM 64 solo su nastro. Anche programmi gestionali per una spesa minima di 20.000 un gioco in regalo. I prezzi vanno da 500 a 10.000. Per informazioni telefonare (dalle 17 alle 20) a:
Spertino Massimiliano - VIa Cuglierero, 10 - Settimo Torinese 10036 (TO) - Tel. 011/8009686

● Cerco assolutamente presto i seguenti giochi per C 64: Monopoly, Eureka, Scabble, Decathlon, Selecta, Summer Games, sono disposto anche a comprare:
Michele Girardelli - V. Giovanni XXIII, 5 - Mori - Tel. 98847

● Vendo Commodore plus 4, nuovo ancora imballato, L. 400.000 (senza registratore) Telefonare ore pasti 011/380341. Chiedere di Dino.
Dino Olivieri - Via Tofane, 2 - Torino - Tel. 011/380341

● Vendo a prezzo inferiore alle 5.000 lire il videogioco: Bruce Lee (sono disposto anche a scambiarlo con altri giochi).
Lorenzo - Via Montacuto 111/A - Ancona - Tel. 071/898265

● Vendo Intellevisione della Mattel Electronics in ottimo stato + 8 cassette di giochi stupendi tra cui il calcio che ha una grafica magnifica. Il tutto a L. 150.000
Carlo Villano - V.P. Marsico, 48 - Cesa (CE) - tel. 8902633

● Vendo VIC 20 + Registratore + Esp. Skram + manuali intr. basic 1,2 + ca 300 giochi + 2 cartridge + varie riviste a L. 250.000 trattabili solo zona Roma. Telefonare ore pasti.
Antoniio Cataldo - Via A. Baccarini, 32 - Roma 00179 - 7940801

● Eccezionale. Vendo Atari 2600 completo di 2 joistik 4 cassette: Vanguard, Pole Position, Ms. Pac Man, Defender. In ottimo stato. Solo per la Lombardia, a sole L. 200.000. Telefonare ore pasti o scrivere.
Roberto Vanelli - Via Marmolada, 9/E - Cardano Al Campo (VA) - Tel. 261588

● Compro. Vorrei sapere se è possibile comprare il gioco di Bruce Lee.
Cerco. È da tanto tempo che aspetto questo momento, mi potresti dare il gioco a L. 5000.
Trovo. Mi sapresti dire dove trovarlo?
Daniele Calugi - Viale De Amicis, 79 - Firenze - Tel. 055/677788

● Vendo a L. 180.000 Atari 2600 + 2 cartucce; vendo programmi e giochi su cassetta per Commodore 64 a L. 5000 (cassetta compresa) per ulteriori informazioni scrivere o telefonare (ore pasti) a:
Giuseppe Sardella - Via F. Turati, 67 - Caltanissetta - Tel. 0934/34555

● Cerco possessori di Spectrum per scambio cassette.
Giacomo Dovichi - Via Ilio Menicucci, 87 - San Gennaro (LU) - Tel. 978257 (0583)

● Vendo cassette di 5 giochi ognuna: Orfeo, Il ladro, Oltretomba, Super Picman, Il sogno, Missione H, Abissi, Robin Hood, The Day After, Jonar, Arizzona, La rana stregata e altri 50 giocHi a disposizione.
Laviola Nicola - Via Nicotera, 86 - Policoro - Tel. 0835-972831

● Vendo Atari 2600, modello nuovo con solo un mese di vita, più 4 cartucce favolose e joystick a sole L. 150.000. Affrettatevi.
Infanti Stefano - V.C. Menotti, 3 - Muggiò (MI) - Tel. 039-792468

● Vendo il videogame "Rambler" della Tomy Sebino in perfette condizoni al prezzo eccezionae di lire 100.000. Telefonare per ulteriori informazioni dalle 17.00 alle 20.00.
Manenti Luca - Via Valle Anzasca, 1 - Milano - Tel. 4562650

● Vendo più di 1000 programmi, una lista da capogiro, tutti sprotetti e con istruzioni ai prezzi più micidiali che abbiate mai visto. Novità dall'Inghilterra ogni settimana. Richiedete la lista a:
Luca Stradiotto - Via Mercante, 3 - Verona 37137 - Tel. 045/953949

● Vendo intellevision con 12 cassette, consigli utili e tecniche di gioco, tutto in perfetto stato con imballaggio (quasi nuovo), causa passaggio superiore, il tutto a L. 250.000. Vendo giochi per Commodore 64 di tutti i tipi. Anche utility, da 2.000 disco e nastro. Tel. ore pasti a Luciano. Zona Milano.
Lunghi Luciano - Via A. Volta, 10 - Binasco Milano - Tel. 90548925

● Compro il gioco "Laser", Dragon's Lair, a L. 30.000 trattabili oppure L. 45.000 non trattabili (possibilmente spedirlo prima di natale)
Lorenzo Di Santo - Via G.B. Vico, 8 - Terni (Umbria) 05100 - Tel. 0744/43297

● La Commodore Master Club vende/scambia eccezionali giochi come: Legend of Kafe, Mikie, Bank Panic, Tarzan, Gi joe, Ye Are Kung Fu I/II, Bomb Jack, Uridium, Space Pilot, Fight Night, Ghost'n Goblins, Loader Board (Golf), Xevius, Terra Cresta, Dragon's Lair Scooby Doo, Commando, Avenger, Green Beret. Disponibili su disco e cassetta. Prezzi stracciati e sconti eccezionali!!! per ricevere lista dei programmi e prezzi, scrivere o telefonare ore pasti a:
Defelice Danilo - Via Sammartino, 17 - Torremaggiore (FG) - Tel. 0882/291228

● Vendo Dragons Lair, Transformer, Commando, BMX, Knight Games, Summer Games 1 e 2, Giochi invernali. Tutti per CBM 64 a L. 10.000 cadauno. Su disco e cassetta (massimo costo L. 16.000)
Gianluca Mancuso - Via Luigi Ferrara, 26 - 84013 Cava dei Tirreni - Tel. 089/467656

● Vendo bellissimi giochi come Calcio con rigori e punizioni Paperboy, Winter Games, Summer Games I, II, Inferno, Hockey su ghiaccio, Rambo e tanti altri. Scambio o compro con: Mexico 86, 1986, all'ippodromo. Contattatemi per lettera.
Maroni Massimiliano - Viale Trento, 6 - Corridonia (MC)

● Cerco programma (possibilmente su cassetta) che trasforma il C64 in Spectrum 48K Massimo prezzo L. 18.000
Adriano Catapano - Piazza Lucania, 7 - Pisa (PI) - Tel. 576321

● Cerco disperatamente Scoob-Doo, Spy vs Spy I/II, Olimpiadi, Porno Film, Ghost'n Goblins, Mexico . Dragon's Lair, su cassetta. Telefonare ore pasti.
Paolo Dettori - Via Sulcis, 3 - Sassari - Tel. 240443

● Cerco per CBM 64: Super Mario Bros, Wiz, Bruce Lee, Summer Games 2, 007, Indiana Jones 1 e 2, The Dallas Quest.
Stefano Papini - Frassinto 77/C - Arezzo Tel. 367036

● Vendo grande occasione: Dragon's Lair I e l'eccezionale Dragon's Lair II originali. Inoltre dall'omonimo film di Silvester Stallone "Cobra", tutti a lire 10.000, Hei che affare!!!
Lorenzo Pantuso - Via Aretina, 73 - Subbiano (AR) - Tel. (0575) 489485

● Compro a L. 4000 l'uno (su cassetta) Summer Games e Winter Games e World Game. Cerco anche a L. 2500 su cassetta Ghostbusters.
Giampiero Cerbella - Viale di Valle Aurelia - Roma - Tel. 6370233

● Vendo giochi per CBM 64 come Green Beret, Int. Karate I e II, One on One, Kung Fu Maste, Frankie goes to hollywood, Magic desk Kaola poiter ed

altri 500 titoli. Su disco o cassetta L. 500 cad.
Colombi Paolo - Via Cavour, 3 - Bresso (MI) - Tel. 6108743

● Vendo/cambio programmi e manuali per Commodore 64/128 su disco/nastro anche in modo 128 e CP/M: ultime novità: Jail Break; Gauntlet; Dragon's Lair II; 1943; Aliens; Cobra; Multiplan CP/M; Art Studio; Pazazz 128.
Stefansoft - Casella Postale 257 - 60035 Jesi (AN) - Tel. 0731/203072

● Vendesi novità assoluta per CBM 64: Labyritnh, Howard the Duck, explorer, Bomb Jack I e II; Sigma 7, Dragon's Lair I & II, Bulldog, Flash Gordon, Firelord, Space Harrier, Scooby Doo, Kayleth, Ligh Force.
Tosi Davide - Via Anfiteatro, 15 - Rimini (FO) - Tel. 0541/54515

● Attenzione per C64 e 128 vendo 10 dischi pieni a L. 45.000 a scelta: giochi o giochi e utility. Per chi invece ha il nastro, vendo 2 cassette "C-60" piene di giochi (anche ultime novità) + programma per regist. le testine a scanso incompatibilità tutto a L. 30.000. Spese a carico mio. Pagamento mezzo contrassegno.
Paolo del Toro - Via Bernabei, 10 - 53045 M. Pulciano (SI) - Tel. 0578/716719

● Vendo i più fantastici giochi per 1000 cd: Yie Air Kung Fu I e II, Visitors over the Top, Winter Games, Summer G., Scooby Doo, Cobra, Xevious, Dragon's Lair, Explorer, Commando, GreenBeret, Bratacas, 1942, 1943 Snoopy, The Last V8, Skate, Paperboy, Soldier Nero, Boulder, Bruce Lee ecc.
Abbasciano Alex - E. Fermi, 27 - Sinigo Merano /BZ) - Tel. 0471/44270

● Vendo e scambio videogames programmi a partire da Lire 1000. Dragons Lair, Scooby Doo ecc. Cerco e scambio copy Hacker su disco o cassetta preferibilmente su disco.
Paolo Negrini - V.le Rimembranza 57/A - Novi Ligure (AL) - Tel. 79211

● Giochi per C64 (solo su cassetta) come: Pallamano, Pallavolo, Green Beret, Goonies, Soccer 3, Cobra, Gremlins, Chiller, Paperboy, Micky, Porno Movie, e tutte le altre novità. Buon prezzo. Max serietà. Offro i favolosi Asterix e Super Cycle ecc.
Pandolfi Massimiliano - Via Liberazione 53 - Peschiera B (MI) 20068 - Tel. 02/5472590

● Vendo Commodore 64 + VIC 20 + 2 registratori + 70 cassette piene di giochi il tutto a L. 600.000
Botto Simona - Via S. Strambi, 6 - Strevi (AL) 15019 - Tel. 0144-63749

● Vendo su disco o cassetta per C64 e 128 giochi, utility, programmi di simulazione, musica, strategia grafica (in Simon's Basic) test di italiano, storia, geografia, fisica, matematica, protettori, sprotettori, compitatori (anche per nastro) eccezionali copiatori e utility per disco. Possiedo circa 2500 programmi. Richiedete catalogo completo inviando L. 2000 che vi saranno rimborsate alla prima ordinazione. Alcuni titoli: Super Cycle, Dragon's Lair, World Games, Two on two, Spy vs SPy III, Geos, Cad 3D, Corso d'Inglese, corso d'assembler, scacchi 3D, musica digitale (Vasco Rossi, Madonna, Bruce Springsteen, Spandau Ballet e altri) Prezzi bassi e sconti e regali per grossi acquisti.
Giuseppe Romano - Via Nazionale, 12 - Tel. 98065 Montalbano Elicona (ME) - Tel. 0941/679040

● La Star Soft program è lieta di presentare la seguente lista di giochi: Gosts'n Goblins, Visitors, Cobra Supercar, Bomb Jack, e altri al prezzo di 8000 lire l'uno.
Doricchi Arnaldo - Emilio de Marchi, 19 - Roma - Tel. 8293852

● Vendo Programmi per CBM 64 su disco, dispongo di novità in continuazione in fatto di giochi (Labyrinth, The Bard's Tale, Aliens, Marble Madness, Dan Dare, Light Force, Dragon's Lair II° etc.) ed utility (Giga Lad, Multiplan, Game Maxer, Electronic circuit construction set, Certificate Maker, Home Word etc.)
Utility anche per speeddos.
Pianalto Eros - Via Roma, 136 - Piombino Dese (PD) - Tel. 049/9366013

● Vendo le ultime novità su cassetta e su disco (Sanxion, Spy vs Spy, War Play, Glider Rider, Visitors, Green Beret, e tanti altri. Prezzi stracciatissimi. Sconti sui quantitativi!
Alessandro Isgrò - Via Capri, 18/9 - Bolzano (BZ) - Tel. 0471/918064

● Eccezionale!!! Scambio Dragon's Liar I II per Indiana Jones, e Gremlins. Poi Goonies, Cobra, 1942 per Visitor Raid Over Moscow, Lupin!
Marco Ciaramicoli - Via T. Tasso, 68 - Porto Sangiorgio (AP) - Tel. 4551

● Vendo il favoloso Dragon's Lair a 5.000. Vendo inoltre Green Beret, Nexus, Scooby Doo, Mikie, Yie Ar Kung Fu, Egyptian, Every Ones a Wally, World Games, Championship Wrestling, Karatè Champ, Karate Kit, Ghost'n Goblins, Gauntlet, Summer Games I II. Lire 3.000. Telefonare dopo le ore 18.30. Cerco inoltre Dragon's Lair II, Cauldron II, Fairlight e 1942 a Lire 2000.
Pico Gianluca - Via Tolstoi, 70 - Milano - Tel. 4231145

● Vendo per C64 favolosi a prezzi stracciati, ne posseggo oltre 500 tra cui: Fist I,II,III, Cobra, Green Beret, Paper Boy, Super Car, Stret Hawk, ecc... Affrettatevi, lista gratuita, rispondo tutti!!!
Damiano Russo - Via A. De Gasperi, 15 - Riardo - Tel. 0823/981356

● Vendo Philips 8020 MSX 80K espandibili a Zook nuovo con registratore e joystick Quickshof II + 3 giochi (Fire Rescue, Decathlon, Tron) e numerosi programmi. Valore L. 800.000 circa vendo a L. 590.000.
Tomaso Donini - Str. Guardiella, 24 - Trieste - Tel. 040-573759

● Si è aperto un Commodore Club a cento possessori di CBM 64 e Drive. Scrivere a
Govoni Renato - C.so Guercino, 64 - Cento (FE) - Tel. 051/902860

● Cerco gioco "Dragons Bane" per CBM 64 in cambio cedo altri giochi quali: Crunch, Pole Position, Baseball, Donkey Kong ed altri.
Maioli Massimo - G. Guarini, 189 - Modena 41100 - Tel. 059/223093

● Affarissimo!!! I maghi del computer vendono giochi fantastici (calcio/football manager/Toy Bizzarre, Basket, One on one) a partire da L. 3000. Telefonare ore pasti. Il fantastico B.C. Bill.
Walter Barraja - V. Piermarini, 4/5 - Lodi (MI) - Tel. 0371/350793

● Vendo Strip Poker 1-2-3-4, world series baseball, Bruce Lee, Hyper sports, the Rocky Horror show, Impossible Mission) ed altri.'
Cristiano Stasi - Via Smaldoni, 21 - Foggia - Tel. 0881/86088

● Vendo CBM 64 + registratore + 100 programmi tra i quali Commando (da bar) Transformers ed altri a L. 280.000 trattabili.
Cristiano Guidotti - V. Corticella, 51 - Bologna - Tel. 365992

● Cerco interfaccia per registratore per CBM 64 a basso prezzo. (Telefonare ore pasti).
Tarromi Emanuele - Via Amipsia 36/38 - Roma (Casal-Palocco) - Tel. 06/6092239

● Vendo giochi e programmi per CBM 64 (tutti i giochi sportivi Kung FU, Ghostbusters, B.C. I e II, Pitfall I e II, Pitfall I e II, Staff of Karnath, QUo Vadis, Simon's basic G. Pascl ecc.) a prezzi irrisori (max 3000) in blocco o sciolti.
Germano Baldazzi - Via B. Bompiani, 24 - 00147 Roma - Tel. 06/5122596

● Vendo 59 giochi tra cui (Qix Pipeline, Hero, Pole Position, Popeye, Tornado, Guerre Stellari e tanti altri) al prezzo di L. 88.000 con turbo tape conto e Finanza.
Paolo Marcinno - Via Andrea Costa, 27 - Novate M. (MI) - Tel. 3542089

● Per Commodore 64 e Plush 4, disponendo degli ultimissimi programmi vendo a L. 1.000 l'uno singoli o in blocco. Telefono 045/568649 ore pasti o scrivere Ivano Parbuono Via A. di Cambio 4, Verona.
Ivano Parbuono - Via A. di Cambio, 4 - 37138 Verona - Tel. 045/568649

● Occasionissime! Vendo per CBM 64 i migliori giochi in commercio. Arrivi settimanali! es. The law of the west, Dragon's Lair originale, Green Beret, Gost and Goblins, 1942, Popeye 2, su disco o cassetta.
Luca Sciré - Via Angelo Biondi - Amandloa (A.P.) - Tel. 0736/970131

● Vendo Dragon's Lair sia su disco che su cassetta a prezzo da trattare. Inoltre vendo molti giochi (Bomb Jack, Burgertine, Winter Games, Bruno's Boxing ecc.) e utility (Print Maste ecc.)
Correnti Fabio - Via Segantini, 22 - Merone (Como) 22046 - Tel. 031/641306

● Vendo Software per C64 su disco e cassetta. Ultimissime novità da Inghilterra e America, vastissima biblioteca, programmi, circa 1000 (utility, giochi, etc.). Vendo inoltre floppy disk vergini al prezzo di L. 1.500 cad.
Umberto Molteni - B. Tasso 27 - S. Pellegrino T. (BG) - Tel. 0345/21243

● Vendo per CBM 64, ZX 48K, ultime novità inglesi per il CBM 64 (12-1-86) Destroyer, S.F. Cobra, Glider Rider, Marble Madness, e molti altri.
Cachilli Alberto - Via Unità d'Italia, 17 - 37100 Verona - Tel. 045/522927

● Il Club Super Soft, apre le iscrizioni per l'anno 1987. Ai tesserati il 30% di sconto su tutto il Software.
Per informazioni, scrivere a:
Gianluca Fatigante - Via Mantova, 135 - Potenza - Tel. 36594

● Vendo oltre 300 giochi da L. 500 a L. 1000 cad. tra cui: Dragons Lair, Raid Over Moscow, Ghost'n'Goblins, Pit Stop 2, Elite, Kung Fu Master, Leader Board. Richiedere lista a:
Gallan Marco - Via Tortona, 42 - Spinetta M.go (AL) - Tel. 0131/619305

● Vendo in anteprima: giochi e utility su disco e cassetta. Arrivi giornalieri. Per richiedere lista ed informazioni telefonare o scrivere a:
Sansone Francesco - Via Argine, 783 - Ponticelli (Napoli) - Tel. 081/7569394

● Cambio/vendo programm per Commodore 64/128 su disco/nastro. Eccezionali novità: Dragon's Lair; Goonies, Ghost'n'Goblins, Hacker 2, Two on two, Super Cycle Epyx, Winter Games, Infiltrator, Cauldron 2, Exploding Fist 2.
Stefangel Soft - Casella Postale, 257 - 60035 Jesi (AN) - Tel. 0731/203072

● Vendo CBM 64 + due joystick + registratore + Floppy Disc. Ho anche eccezionali giochi su disco e cassetta. Vendo tutto questo a L. 850.000. Se vi interessa scrivete a:
Maurizio Amatta - Via Guttemberg, 23 - Bressanone

● Vendo a modico prezzo giochi eccezionali per CBM 64, dispongo di una vasta gamma di programmi su cassetta tra cui: Dragon's Lair, Gosths'n Goblins, Infiltrator, 1942, Mission Elevator, The Last V8, Street Hawk, Samata Fox (Strip Poker Digitalizzato) Raid, Knight Games, Erotic Gams 2, The way of Exploding Fist e inoltre giochi riguardanti sports. L. 1000 per la lista (circa 600 programmi).
Maldarizzi Vito - Via Pisacane, 6 - Bari 70126 - Tel. 080/367129

● Vendo e scambio fantastici giochi per CBM 64 su disco e cassetta. Ne possiedo di bellissimi come 'Dragon's Lair", "Green Beret", "Ghost'n goblins" e altri a L. 1.500 l'uno; invio la lista a chiunque me la chieda.
Chiedo e garantisco massima serietà.
Alessio Marto - Via Europa 20/2 - Spotorno (SV)

● Favoloso!!! Iscrivetevi al Commodore Sinclair Club. Sconti galattici su tutto il software: novità ogni mese. Max serietà.
Michele Simula - Via G. Pascoli, 30 - 07100 Sassari - Tel. 079/245742

● Incredibile!!! con sole L. 5000 puoi acquistare i migliori games per C 64 ogni tuo desiderio sarà esaudito. Telefonare ore pasti.
Massimo Laudani - Via Filisto, 150 - Siracusa - Tel. 0931/30212

● Aiuto! cerco disperatamente il programma che trasforma il Commodore 64 in ZX Spectrum 48K non più di L. 15.000. Trattabili (Telefonare ore dei pasti).
Paolo Zeppillo - Via della Pace, 48 - Tolentino (MC) - Tel. 0733/99710

● Vendo bellissimi giochi in cassette quali: Salvouter, Samantha Fox, Neutral Corners 3D Boxing, Mission Elevator, Trap, Equinax, Karate. Massima serietà.
Luca Botticelli - Via Gemito, 1/1 - Napoli - Tel. 657425

● Vendo fantastici giochi per CBM 64 come: Rambo, Dragon Lair, Mission Elevator, Commando, Gremlins, Goost Goblin, Karate, Visitors, Messico 86, Frank Bruno Boxing, Green Beret, Elit, Summer Games I e II, Winter Game I, Hyle, Bruce Lee e molti altri L. 2000 l'uno.
Simone Temoello - Via Cecchini, 12 - Mestre (VE) - Tel. 940720 (041)

● Vendo cassette di giochi bellissimi tipo il golf Karate Kid a L. 6000, 20 giochi duplicati, per il C 64.
Vittorio Dugo - Via Zara, 1/4 - Genova - Tel. 010/361625

● Compro i videogiochi: Bruce Lee, Dragon's, Lair, Mario, Bres, Beach Head II ad un prezzo non superiore alle 10.000 lire (annuncio sempre valido) telefonare dalle ore 12.00 alle ore 14.00 o dalle ore 20.30 alle ore 22.00.

Antonio Caria - C.so Vittorio Eman, 150 - Ittiri (SS) - Tel. 070/441448

● Vendo Commodore 64: Tastiera, registratore, Trasformatore, filo conduttore TV o monitor, tastiera, 1 joystick, manuale per CBM 64, riviste e molti videogames a sole lire 430.000 L. 6 mesi di vita (Ancora imballato). Telefonare ore pasti.

Edoardo Cammazzano - Via Cavour, 25 - Sorno (SA) - Tel. 087/942835

● Giochi e utilities per C64 su disco e cassetta (Fight Night, Silent service, Ghost'n' Goblins, Green Berret, Zoids, Ping Pong II e I, Strip Poker I-II-III-IV).

Cristiano Stasi - Via Smaldone, 21 - Foggia 71100 - Tel. 0881/86088

● Si è aperto a Foggia il "Game Software" che importa dall'Inghilterra programmi di ogni tipo. Per informazioni scrivere a:

Silvio Picardo - Via Telesforo, 16 - Foggia - Tel. 0881/611884

● Vendo o scambio giochi per CBM 64 più di 900 tra cui "Dragon's Lair", Winter Games, Summer Games I e II, Strip Poker I e II, Knight Game, Goonies, Ecc. Telefonare ore pasti. Possibilità di avere la lista dei video-game gratis.

Oskar Kraft - Via Tansini, 27/B - Piacenza 29100 - Tel. 0523/754696

● Eh! Per CBM 64 posseggo le ultime novità inglesi come: Asterix II, Exploding Fist II, Catch II, Dragon 4, 1942, Flash Fordon, sccoby Doo e Street Hawk! Telefonare ore pasti o dalle 21.00.

Software House Dany - Tel. 0825/71710

● Ghost Soft Club Succursale 2 vende magnifici programmi per CBM 64-128 ultime novità a prezzi eccezionali. Sconti per socie per informazioni:

Vincenzoni M - P. Togliatti, 4 - 53036 Poggibonsi (SI) - Tel. 0577-935280

● Vendo giochi nuovissimi per CBM 64 prezzi bassi! Telefonare dopo le ore 15.00.

Matteo Pini - P.za Rossa, 8 - Modena - Tel. 059/351558

● Vendo Dragon's Lair a L. 90.000 su nastro per CBM 64. Telefonare o scrivere a:

Alessandro Fucci - V.G. De Robertis, 14 - Roma - Tel. 5010602

● Compro/cerco urgentissimamente giochi su nastro come Rambo I e II, Gremlins, Visitors, Kung Fu Master, Goonies e accessor come duplicato e penna ottica per C 64.

De Lucis Niccolò - Corso Magenta, 48 - Milano - Tel. 02/8052237

● Vendo Commodore 64 acquistato maggio 86 usato raramente + registratore Sirius + 2 joystick + giochi al prezzo sensazionale di L. 370.000 trattabili.

Pollonio Gianluca - Via Litta Modignani, 103 - Milano - Tel. 02/354308

● Attenzione: sono aperte le iscrizioni al nuovo club "Game" and "Utility" per i possessori di CBM 64 e ZX Spectrum. L'iscrizione è gratis! Inoltre riceverete periodicamente un fascicolo contenente le offerte del Club e sorpresissima disponiamo di un corso di inglese. per lo Spectrum. Iscrivetevi!.

Mister X - Via Dante, 14 - Cagliari - Tel. 670315

● Vendo favolosi giochi per CBM 64, tra cui: Dragon's Lair, Parallax, Ghost'n Goblinst, Popeye II, Green Beret, Summer Games II, Winter Games, e tanti altri giochi al prezzo stracciato di L. 1000. Spese postali a carico mio.

Massimiliano Coppola - Via Enrico Fermi - Angri (SA) - Tel. 081/946669

● Vendo Commodore 128 + registratore + 68 programmi + cassetta pulisci testina + trasformatore e cavetti. Prezzo trattabile.

Carlo Tomasin - S. Polo 1447 - Venezia - Tel. 704990

● Vendo Computer CBM 64 (pochi mesi di vita) con registratore + joystick (con tre tasti di fuoco) + sentilizzatore vocale formato cartridg + penna ottica e circa 100 bellissimi giochi tutto al prezzo "pazzo di L. 500.000!!!" tel. 9932296.

Giampiero Forroia - Via Sergio Angelucci, 1 - R.M. (Cerenova, Cerveteri) - Tel. 9932296

● Vendo giochi per CBM 64, a L. 1000 cad. come: Samantha Fox, Berretti Verdi, Geraystock Story. Inoltre cerco giochi già stati alle sale giochi. Max serietà. Per informazioni telefonare ad ore pasti o dalle 20.30 alle 22.00 a:

Rossetti Alberto - P.zza Mazzini, 39 - Borrione (VC) - Tel. 015-446214

● Compro Frank Bruno's Bowing e Tour De France L. 1000 da Sarace Oreste - Via Pizzicari - Terme Vigliatore (ME) - Te. 090/9781661.

Nappo Luigi - Via Aldo Moro, 280 - S. MAria Vetere (CA) - Tel. 842086

● Cerco per CBM 64 Disk Drive a prezzo ragionevole. Massima serietà. Telefonate dalle 20 in poi a:

Bosoni Marco - Viale Bacchiglione, 21 - Milano (MI) - Tel. 5690282

● Cerco disperatamente i seguenti giochi: Trasformers, Dragon's Lair, Rambo II, Kung Fu Master, e Commando I. Chiunque li avesse mi telefoni (Solo su cassetta per CBM 64).

Emiliano Stefanini - V. San Donato, 28 - Firenze - Tel. 364542

● Vendo programmi per C64 a prezzi stracciati. Novità come Dragon's Lair ecc.

Matteo Pini - P.za Rossa 8 - Modena - Tel. 059/351558

● Vendo giochi per Commodore 64 tra cui Dragon's Lair, Gost'n Goblins, The Karate Kid part two, Rambo II, Commando, Law of the West ecc... (su disco e cassetta).

Giovanni Rossi - Piazza Castello, 4 - Benevento - Tel. 0824/63067

● Vendo magnifici giochi for CBM 64 come: Dragon's Lair, The karate kid I,II, Rambo II, Commando, Il giorno degli Zombi, super Man, Tom & Jerry ecc... (su disco e cassetta).

Giovanni De Caro - Via Raguzzini - Benevento - Tel. 0824/28802

● Vendo per Commodore 64 su disco e cassetta magnifici giochi: Dragon's Lair, Asterix, Tom e Jerry, Commando, Rambo II, Torgun, Codice Magnum e altri (massima serietà).

Massimo Rossi - Piazza Castello, 4 - Benevento - Tel. 0824/63067

● Vendo ultime novità per CBM 64 giunte dall'America quali: Dragon's Lair, Uridium, Ping Pong, Yie Ar Kung Fu, Strong Man, Comic Backery, Karatè Champ II, Hardball, The last V8, Nigh Shaole, Camel Trophy e altri milla!!!

Matteucci Marco - Via Fermana Nord, 35 - Montegranaro - Tel. 0734/891168

● Vendo i migliori giochi per CBM 64. Alcuni tito-

Tagliando da compilare e spedire in busta chiusa alla redazione di New Special Playgames presso Società SIPE s.r.l. Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano) **NEW SPECIAL PLAYGAMES N. 1**

VENDO | **COMPRO** | **CERCO** | **TROVO**

.....

.....

.....

.....

Nome..... **Indirizzo**.....

Città..... **Telefono**..... **Anni**.....

li: GI Joe, Yie Ar Kung Fu, Rambo 2, Commando, Karateka, Elite, WInter Games, Frank Bruno's Boxing, break Street, Tutto a prezzi bassi. Scrivere o telefonare ore pasti.
Natali Norman - Via Aceri, 50 - Orvieto (TR) 05019 - Tel. 0763/91733

● Scambio/vendo oltre 1200 programmi per CBM 64. Possiedo ultime novità come: Zorro, Kung Fu Master, Auto Robot Trasformer, Karateka, Slap Shot, Rambo, Porbo Show, Porno Movie, Shadowfire I e II, Commando, Winter Games, Summer Games I e II, Superturbo, Spectrum Simulator. Cerco qualsiasi programma. Inviatemi le vostre liste. Vendo a L. 1000/2000 per il momento solo su tape.
Sorace Oreste - Via Pizzicarì - Terme Vigliatore (ME) 98050 - Tel. 090/9781661.

● Vendo più di 2000 programmi sia gestionali che Games a L. 500 l'uno ultimissime novità es. Ye Air Kung FU, Il Catch, Rambo II ecc. Vendo inoltre interfacce per 2 registratori tasti reset.
Diaferia Nuncio - Via Inghilterra, 15 - Borgaro (TO) 10071 - Tel. 011/4702530

● Vendo cassette C64 contenenti 50 giochi cad (Biscione, Kid Man, Decatlon, Kong Fu, Don Key Kong, Popey, Le Mans, Pit Stop I, Pole Posytion, Box ecc.) Telefonare per ricevere la lista (gratis) Compro cassette d'avventura a lire 1000 3 giochi (Comma, ludo, Indiana Jones, Bersaglio mobile OO7 ecc. ecc.)
Domenico Capitaneo - Viale Marelli, 19 - Sesto S. Giovanni - Tel. 2425521.

● Vendo per C64 i numeri 1,2,3,4,5,6,7,8,10 di Video Basic della Jackson a chi li acquista in blocco, in regalo 2 splendidi raccoglitori. Inoltre vendo la cassetta (edita dalla Jackson col suo raccoglitore) il Mistero della Piramide.
Maurizio Porzinato - Via Avogadro, 22 - QUaregna 13010 (VC) - Tel. 015/94751.

● Vendo 100 giochi (Popeye, Super Pipeline, Hunch Back, Decathlon, Castelli magici, Packman, Knick Man, Zaxxon, Soccer Olympic Skier, One on one, Pole Position, Atzec C, Vegas, Tapper) a sole 20.000 su cassetta e disco.
Fusco Donato - Via Portogallo, 6 - Tursi (Matera) - Tel. 0835/83115

● Vendo giochi per CBM 64 a L. 1000-1500 cad. i migliori giochi a prezzi incredibili. Telefonare ore pasti. Annuncio sempre valido.
Stefano Cornelli - Via Siracusa, 1/B - Limito (MI) - Tel. 9266763

● Compro/cerco videogiochi per C = 64. Cerco disperatamente Bruce Lee, Rambo, Gosts'n Goblins, Paperboy e tutti i giochi Di Arti Marziali. Inoltre vendo a L. 10.000 trattabili Dan-Dare.
Luca Losito - Via Londra 13 - Sassari (SS) - Tel. 079/219907

● Vendo giochi ZX Spectrum 48K a 10.000 l'uno (+ di 600) giugno '87: Feud, BMX, Simulator, Paperboy, Gauntlet, Enduro Racer, Leader Board, Bomb Jack I-II, Dragon's Lair I-II, Fist II, Match Day, Art Studio, Nemesis, Head over Heels, World Games, Ranarama, Arkanoid, Krackont, Short Circuit, Metrocross, Army Moves, Master, Marios Eros, ecc.
Matteo Barbieri - Via Durazzo, 5 - 20134 Milano - Tel. 02/2151715

● Vendo cassetta a L. 15.000 con i seguenti giochi: Scooby Doo, Cobra, Popeye II, Trasformers, Baseball, Spy Vs Spy II e III; Scuola Pazza, B.C. Huck Back, Pygiamarama, Il Grande Catch (Rock'n'Wrestle) Bomb Jack.
Paolo Giudici - Gen. Carlo Alberto - Anaghi (FR) - Tel. 727864

● Vendo per Spectrum: Fist II, Enduro Racer, Dragon's Laier, Dragon's Laier, Short Circuit, Fist, Mario Brado, Metro Cross, Sabouter II, Sentinel, ecc. A sole L. 500.
Leo Barbieri - Via Durazzo, 5 - Milano - Tel. 215171

● Vendo cassette Load'n'Run N°1-2-3-4-5-7-8-9-10-11-12-17-18-19-20-32-33-34-35 (19 cassette) a Lire 80.000 oppure Lire 6000 cadauno.
Leonardi Marco - Via del Cesale, 13 - 05039 Stroncene (TR) - Tel. 607071 (OP).

NEW SPECIAL PLAYGAMES
NEW SPECIAL PLAYGAMES
NEW SPECIAL PLAYGAMES
NEW SPECIAL PLAYGAMES

RITAGLIA
LUNGO
IL BORDO
SEGNATO
IN NERO
E PIEGA
SEGUENDO
IL TRATTEGGIO
INDICATO

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI
PER CBM 64 E SPECTRUM 48K

1

NEW SPECIAL PLAYGAMES

NEW
SPECIAL
PLAYGAMES

1

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

		COUNTER
1	GOING TO FLY	□□□
2	FANTOM	□□□
3	KIX	□□□
4	EDEN	□□□
5	SPHERO SEEKER	□□□
6	VANGA MAN	□□□
7	AVOID AND CATCH	□□□
8	TOUCH DOWN	□□□
9	APPRENTICE	□□□
10	DEFEAT	□□□

LATO B / SPECTRUM 48K

		COUNTER
1	NORMAN	□□□
2	FREE CRAFT	□□□
3	TWIGH-LIGHT	□□□
4	AFRICAN JUNGLE	□□□
5	WHITE KNIGHT	□□□
6	CATAPULT	□□□
7	COLLAPSE	□□□
8	AQUARIUM	□□□
9	SPHEROID	□□□
10	007-TOP SECRET	□□□

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI